NARRATIVAS GRÁFICAS

de

Will Eisner

NARRATIVAS GRÁFICAS

de

WILL EISNER

DEVIR LIVRARIA

DEVIR LIVRARIA

Publisher: Mauro M. dos Prazeres
Diretor Geral: Walder Yano
Diretor Editorial: Douglas Quinta Reis
Diretora de Redação: Deborah M. Fink
Editor: Leandro Luigi Del Manto
Diagramador: Silvio Compagnoni Martins
Editoração Eletrônica: Tino Chagas e Gastão Esteves

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci
CEP: 01539-000 – São Paulo – SP
Fone: (11) 3347-5700 – Fax: (11) 3347-5707
E-mail: hqdevir@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros,
Armazém 4, Escritório 2 – Olhos de Água
2950-554 Palmela
Fone: 212 139 440 – Fax: 212 139 449
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

Agradecimentos Especiais:
Daily Tureck, Ana Carolina Fernandes e Kleber de Sousa

NARRATIVAS GRÁFICAS DE WILL EISNER © 1996, 2005 Will Eisner. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo desta obra, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro, sem a autorização prévia por escrito dos editores, exceto para fins de divulgação. Todos os direitos para a língua portuguesa reservados à Devir Livraria Ltda.

1a edição: Maio de 2005
ISBN: 85-7532-164-1

Publicado originalmente pela POOR HOUSE PRESS

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Eisner, Will
Narrativas Gráficas de Will Eisner / escrito
e ilustrado pelo autor ; tradução Leandro Luigi
Del Manto. -- São Paulo : Devir, 2005.

Título original: Graphic Storytelling
Bibliografia.

1. Histórias em quadrinhos I. Título.

05-0947 CDD-741.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Histórias em quadrinhos 741.5

ÍNDICE

5 **PREFÁCIO**

7 **INTRODUÇÃO**
Quadrinhos como um Meio

11 **A HISTÓRIA DA NARRATIVA**

13 **O QUE É UMA HISTÓRIA?**
A Função de uma História

17 **CONTANDO UMA HISTÓRIA**
Histórias Impressas
Histórias Contadas com Imagens

21 **IMAGENS COMO FERRAMENTAS NARRATIVAS**
Imagens Estereotipadas
Simbolismo

27 **TODOS OS TIPOS DE HISTÓRIAS**
Contando Histórias Instrutivas
Contando Uma História do Tipo Como-Fazer
Contando Uma História Sem Trama
Contando Uma História Ilustrada
A História Simbolista
Contando a História de Um-Trecho-da-Vida
Contando Uma História de Vida

51 **O LEITOR**
O "Contrato"
Controle do Leitor
Surpresa, Impacto e Retenção do Leitor
Diálogo: o Leitor como Ator
Leitor vs. Diálogo
Diálogo vs. Imagem
Diálogo vs. Ação
Diálogo e o Leitor
História Cinética

73 **INFLUÊNCIAS DO LEITOR**
Ritmo da Leitura
Ritmo Cinematográfico na Impressão
Ritmo Impresso na Impressão
A Influência do Cinema na Leitura dos Quadrinhos
Seqüência Cinematográfica
Seqüência nos Quadrinhos
Como os Quadrinhos Influenciam os Filmes
Influência Nacional

79 **IDÉIAS**
O Que Aconteceria Se...?
Deixe-me Contar O Que Aconteceu Com...
Então, Meu Herói É Lançado Na Seguinte Aventura...
Já Ouviu Aquela Do...?

115 **O PROCESSO DA ESCRITA**
Escritor vs. Tradutor Gráfico

129 **NARRADORES**
O Enredo Curto
A História de Uma Página
O Ilustrador-Narrador
A História Totalmente Gráfica

151 **TRANSMISSÃO ELETRÔNICA**

159 **ESTILO DE ARTE E NARRATIVA**
A Voz do Narrador
E... O Narrador

163 **O MERCADO**
E, Finalmente, O Futuro

AGRADECIMENTOS

Este livro deve sua existência aos estudantes que estiveram presentes em minhas aulas de Arte Seqüencial por mais de dezoito anos. Sua busca pela excelência e seu interesse quanto aos padrões do meio dos quadrinhos ajudaram a concentrar minha atenção na narrativa e seu papel nesta forma literária/artística.

A Dave Schreiner, minha gratidão por seu hábil e paciente modo de editar. Seus anos de experiência com revistas de histórias em quadrinhos foram de uma ajuda inestimável.

À minha esposa, Ann, que contribuiu com muitas horas de apoio logístico, meu apreço por seu interesse e paciência durante as inúmeras mudanças e alterações.

Ao meu filho, John, que forneceu boa parte da pesquisa de base necessária para sustentar as hipóteses comuns a um livro desse tipo, meus agradecimentos.

Aos colegas que sempre me apoiaram: Neil Gaiman, Scott McCloud, Tom Inge e Lucy Caswell, que generosamente cederam seu tempo para ler a obra em sua fase inicial, fornecendo opiniões bem fundamentadas e conselhos, a minha gratidão.

PREFÁCIO

Em uma obra anterior, *QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL*, eu abordei os princípios, conceitos e a anatomia dos quadrinhos, assim como os fundamentos da arte. Neste livro, espero lidar com a missão e o processo de contar histórias com desenhos.

O empenho de artistas para contar histórias de conteúdo com imagens não é novidade. Num ensaio publicado em *BOOKMAN'S WEEKLY* (julho de 1995), David Berona examinou uma parte da história dessas tentativas. Ele citou grandes xilogravuristas que, na minha opinião, estabeleceram um precedente histórico para a narrativa gráfica moderna. Frans Masereel, um cartunista político belga de *LA FEUILLE* começou a produzir "romances sem palavras". Em 1919, ele publicou *Passionate Journey*, uma história contada em 169 xilogravuras editada pela última vez em 1988 pela Penquin Press, de Nova York, em 1988. Esse livro tem uma introdução de Thomas Mann. O famoso autor convida o leitor a se deixar "fascinar pelo modo como as figuras fluem... e o mais profundo e puro impacto que você jamais sentiu". Masereel criou mais de vinte "romances sem palavras". Ele foi seguido de perto por Otto Nückel, um alemão, cujo livro *DESTINY*, um romance contado com figuras, publicado nos Estados Unidos em 1930 pela Farrar & Rinehart.

Mais ou menos na mesma época, Lynd Ward também começou a publicar romances gráficos (as atualmente famosas *graphic novels)* na forma de xilogravuras. Seu principal tema era a jornada espiritual do homem através da vida. Em seis livros sucessivos, Ward estabelece firmemente a "arquitetura" dessa forma artística. Ainda de grande importância é a repercussão dos assuntos abordados por ele. São esses temas importantes que o encorajam para as aspirações das histórias em quadrinhos. Você encontrará amostras do trabalho de Ward neste livro.

Em 1930, Milt Gross, o brilhante cartunista norte-americano, produziu um romance satírico chamado *HE DONE HER WRONG.* Foi uma paródia do romance clássico feito com desenhos sem palavras. Apesar de não ter pretensões literárias, nem abordar um assunto tão sério quanto as de Masereel, Nückel ou Ward, ele tinha o mesmo formato. Em 1963, a obra foi reimpressa no formato de "livro de bolso", pela Dell Books. Mas, naquela época, as histórias em quadrinhos já estavam bem estabelecidas.

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. Muitas vezes, o resultado é uma idéia trabalhada com elementos gráficos. O layout da página possui efeitos de grande impacto, técnicas de desenho e cores chamativas que conseguem captar a atenção do criador. O efeito disso é que o roteirista e o artista são desviados da disciplina da construção da narrativa e absorvidos pelo esforço de apresentar o produto final. A

arte, então, controla a escrita, e o produto passa a ser pouco mais do que uma literatura barata. Apesar da grande visibilidade e da atenção compelida pelo trabalho artístico, insisto em afirmar que a história é o componente crítico de uma revista em quadrinhos. Não é somente a estrutura intelectual na qual se baseia toda a arte. É mais do que qualquer outro elemento, é aquilo que faz o trabalho perdurar. Este é um grandioso desafio para um meio que sempre foi considerado coisa de criança. A tarefa é trazer à tona a reação do leitor através das imagens. No entanto, as histórias em quadrinhos são, ao mesmo tempo, uma forma de arte e de literatura e, em seu processo de amadurecimento, buscam o reconhecimento como um meio "legítimo".

A produção tradicional das histórias em quadrinhos por uma única pessoa tem, com o passar dos anos, cedido espaço para as chamadas "equipes criativas" (escritor, artista, arte-finalista, colorista e letrista). Enquanto o artista/roteirista assume total responsabilidade pela narrativa, a equipe, num todo, está envolvida e deve se sentir entrosada para a articulação da história. O ato de escrever, como eu geralmente faço para os quadrinhos, não está confinado ao uso das palavras. Escrever para quadrinhos inclui todos os elementos numa mistura que se torna parte da mecânica dessa forma de arte.

Em *NARRATIVAS GRÁFICAS* a concentração está na compreensão básica da narração com desenhos. Este livro irá examinar a narrativa e pesquisar os fundamentos de sua aplicação no meio das histórias em quadrinhos.

INTRODUÇÃO

Em nossa cultura, os filmes e as revistas em quadrinhos são os principais contadores de histórias através de imagens. Todos eles empregam imagens e texto, ou diálogo. Enquanto o cinema e o teatro já constituíram sua reputação se estabeleceram há um bom tempo, as histórias em quadrinhos continuam lutando para serem aceitas, mas esta forma de arte, depois de mais de um século em uso popular, ainda é tida como um veículo literário problemático.

Na segunda metade do século XX houve uma mudança na definição do que é literatura. A proliferação do uso de imagens como um fator de comunicação foi intensificada pelo crescimento de uma tecnologia que exigia cada vez menos a habilidade de se ler um texto. Dos sinais de trânsito às instruções mecânicas, as imagens ajudaram as palavras e, muitas vezes, até as substituíram. Na verdade, a leitura visual é uma das habilidades obrigatórias para a comunicação neste século. E as histórias em quadrinhos estão no centro desse fenômeno.

A ascenção e o estabelecimento dessa extraordinária forma de leitura que chamamos de revista em quadrinhos se deu ao longo de mais de 60 anos. Nas revistas em quadrinhos evoluiu rapidamente da compilação das tiras pré-publicadas em jornais para as histórias completas e originais e, depois, para as *graphic novels.* Esta última transformação impôs uma necessidade de sofisticação literária por parte do escritor e do artista maior do que nunca.

Como as revistas em quadrinhos são de fácil leitura, sua utilidade vem sendo associada a uma parcela da população de baixo nível cultural e capacidade intelectual limitada. Na verdade, o conteúdo das histórias em quadrinhos atendeu esse tipo de público durante décadas. Muitos criadores ainda se contentam em fornecer pouco mais do que entretenimento descartável e violência gratuita. Não é por menos que, durante um longo tempo, houve pouco entusiasmo por parte das instituições educacionais em aceitar os quadrinhos.

A predominância da arte no formato tradicional dos quadrinhos chamou mais atenção para esta forma do que para seu conteúdo literário. Portanto, não é de se surpreender que os quadrinhos, como uma forma de leitura, sempre tenham sido vistos como uma ameaça à própria literatura, como havia sido definido na era pré-visual/eletrônica.

Em seu influente livro *THE MEDIUM IS THE MESSAGE,* Marshall McLuhan e Quenton Fiore dizem que "...as sociedades sempre foram moldadas muito mais pela natureza do meio através do qual os homens se comunicam do que pelo conteúdo da comunicação". Esse tem sido o destino dos quadrinhos. Seu formato colorido e ilustrado foi feito sob medida para um conteúdo simples.

Entre 1965 e 1990 os quadrinhos começaram a procurar um conteúdo literário. Isso começou com o movimento *underground* de artistas e escritores criando o mercado de distribuição direta. Isso foi seguido pelo surgimento das lojas especializadas em quadrinhos, que facilitaram o acesso a um maior número de leitores. Foi o começo do amadurecimento do meio. Por último, os quadrinhos procuraram tratar de assuntos que até então haviam sido considerados como território exclusivo da literatura, do teatro ou do cinema. Autobiografias, protestos sociais, relacionamentos humanos e fatos históricos foram alguns dos temas que passaram a ser abraçados pelas histórias em quadrinhos. As graphic novels com os chamados "temas adultos" proliferaram e a idade média dos leitores aumentou, fazendo com que o mercado interessado em inovações e temas adultos se expandisse. Acompanhando essas mudanças, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído para essa mídia e elevou seus padrões.

Nesse ambiente, as revistas em quadrinhos sofreram com os comentários dos críticos literários, que achavam problemático decidir se os quadrinhos seriam capazes de desenvolver corretamente os chamados "temas sérios". Essa atitude geral afetou de maneira adversa a sua aceitação.

Isso resume o desafio enfrentado por escritores e artistas de quadrinhos que buscam um lugar em nossa cultura literária. Até onde os quadrinhos podem ir quando abordam "temas sérios" ainda é um desafio. Felizmente, o grande aumento do número de artistas e escritores sérios que migraram para os quadrinhos serve de testemunho do potencial dessa mídia. E tenho convicção de que o conteúdo das histórias será o propulsor do futuro das revistas em quadrinhos.

Com o início da década de 1990, a nova "alfabetização" ficou mais evidente em nossa cultura ocidental, e, como Paul Gravett, do *London Daily Telegraph* observou, "parece não haver limites para as ambições das histórias em quadrinhos... e aqueles que estão acostumados a examinar as colunas de texto regularmente, costumam ter dificuldade em assimilar as caixas de texto aleatórias das histórias em quadrinhos, ao mesmo tempo em que saltam de uma imagem para outra. Mas, para uma nova geração que cresceu juntamente com a televisão, os computadores e os videogames, processar informações verbais e visuais de vários níveis de uma só vez parece uma coisa natural, até mesmo preferível."

QUADRINHOS COMO UM MEIO

A leitura, num sentido literário mais puro, foi ameaçada em seu caminho para o século XXI pela mídia eletrônica, que influenciou e alterou a maneira como lemos. O texto impresso perdeu seu monopólio para outra tecnologia de comunicação: o filme. Ajudado pela transmissão eletrônica, ele tornou-se o maior competidor da leitura. Por exigir muito pouco do espectador, o filme transformou a carga de aprender a decodificar e compreender palavras – o que leva tempo – em uma coisa obsoleta. O público dos filmes experimenta incontáveis incidentes de duração estabelecida que imitam a vida observando uma tela onde situações artificiais e soluções planejadas integram-se às suas próprias memórias e experiências da vida real.

Os atores tornam-se "pessoas reais". O mais importante, assistir a um filme estabelece um ritmo de aquisição. Isso é um desafio direto para uma folha impressa estática. Acostumado ao ritmo dos filme, o leitor fica impaciente com as longas passagens dos textos porque se acostumou a absorver histórias, idéias e informações rapidamente, e com pouco esforço. Como sabemos, os conceitos complexos tornam-se mais facilmente digeríveis quando são reduzidos a imagens. A comunicação impressa, como uma fonte portátil de idéias, continua sendo um meio viável e necessário. De fato, isso responde ao desafio de uma fusão com a mídia eletrônica. Uma parceria das palavras com as imagens torna-se uma permuta lógica. A configuração resultante é a história em quadrinhos e ela preenche um espaço existente entre o conteúdo impresso e os filmes.

Em seu ótimo livro *DESVENDANDO OS QUADRINHOS (Understanding Comics)*, Scott McCloud descreveu os quadrinhos como sendo "uma embarcação capaz de conter um número ilimitado de idéias e imagens". Numa visão mais ampla, devemos considerar essa embarcação como um comunicador. Ela é, em todos os sentidos, uma forma singular de leitura.

O processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras em imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo fornecendo as imagens. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma só coisa. Em todos os sentidos, essa forma de leitura recebe erroneamente o nome de literatura apenas porque as imagens são empregadas como linguagem. Existe uma relação facilmente reconhecível com a iconografia e os pictogramas da escrita oriental.

Quando é empregada como veículo de idéias e informação, essa linguagem se afasta do entretenimento visual desprovido de pensamento. E isso transforma os quadrinhos numa forma de narrativa.

NOTA: Alguns termos serão usados em todo o livro. São eles:

NARRATIVA GRÁFICA
Uma descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir idéias. Os filmes e as histórias se encaixam na categoria das narrativas gráficas.

QUADRINHOS
A disposição impressa de arte e balões em seqüência, particularmente como é feito nas revistas em quadrinhos.

NARRADOR
O escritor ou pessoa que controla a narrativa.

ARTE SEQÜENCIAL
Uma série de imagens dispostas em seqüência.

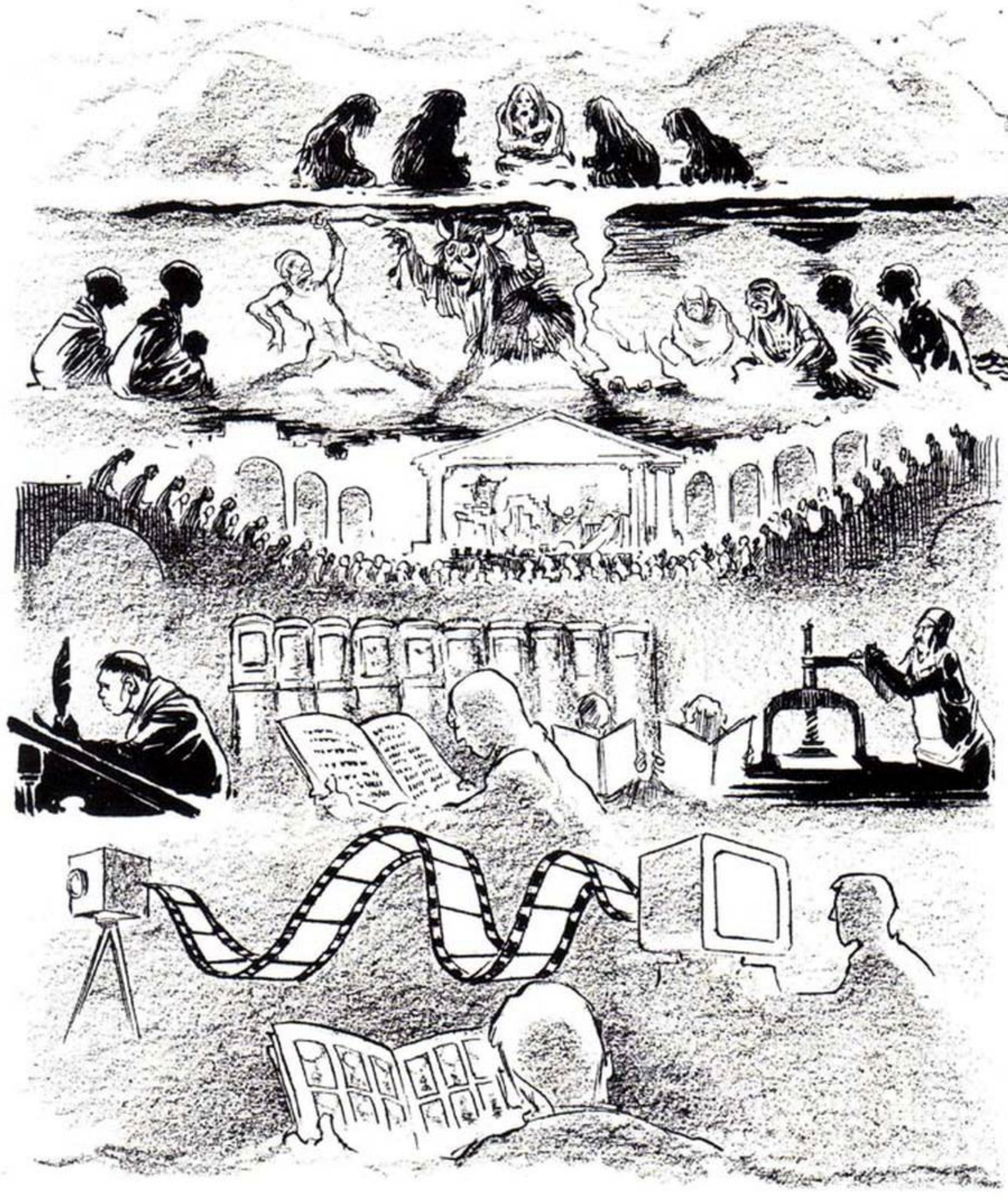
1

A HISTÓRIA DA NARRATIVA

O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos. As Histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga idéias ou extravaza fantasias. Contar uma história exige habilidade.

Antigamente, o contador de histórias de um clã ou uma tribo servia como anfitrião, professor e historiador. Contar histórias preservava o conhecimento passando-o de uma geração para outra. Essa missão continuou até os tempos modernos. O narrador tem, primeiro, que ter algo a dizer, e, então, ser capaz de manusear as ferramentas para relatar.

Os primeiros contadores de histórias, provavelmente, usaram imagens grosseiras apoiadas por gestos e sons vocais que, mais tarde, evoluíram até se transformar na linguagem. Com o passar dos séculos, a tecnologia propiciou o surgimento do papel, das máquinas de impressão, armazenamento eletrônico e aparelhos de transmissão. Enquanto evoluíam, eses aperfeiçoamentos também afetaram a arte da narrativa.



2

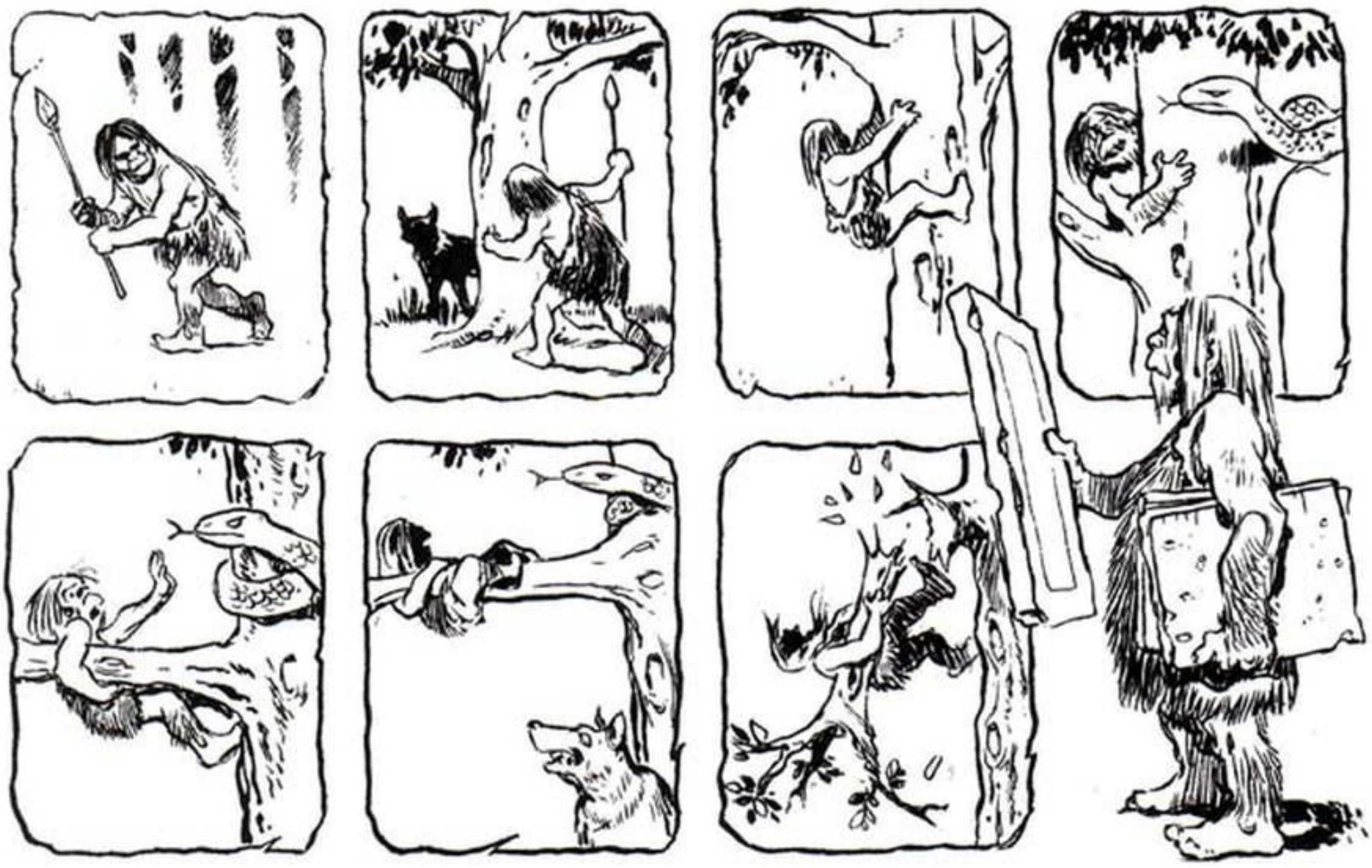
O QUE É UMA HISTÓRIA?

Todas as histórias têm uma estrutura. Uma história tem um início, um fim, e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantêm juntos. Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda.

A estrutura de uma história pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim. A estrutura é útil como um guia para manter controle sobre a forma de contar.

Esta é uma história abstrata. Até agora, ela ainda é um monte de pensamentos, memórias, fantasias e idéias flutuando pela cabeça de alguém, esperando por uma estrutura.

Ela se torna uma história quando é contada de forma ordenada e intencional. Os princípios básicos da narração são os mesmos, seja ela contada de maneira oral ou visual.



A FUNÇÃO DE UMA HISTÓRIA

A forma da história é um veículo para transmitir informação numa maneira de fácil absorção. Ela pode relatar idéias bastante abstratas, ciência, ou conceitos desconhecidos pelo uso análogo de formas ou fenômenos conhecidos.

MAS EU TAMBÉM POSSO CONTAR HISTÓRIAS PARA FAZER VOCÊS RIREM!

ISSO! ISSO! EU GOSTARIA DE UM POUCO DE DIVERSÃO!

CLARO! A VIDA POR AQUI É BEM DURA, SABE?

TAMBÉM POSSO CONTAR UMA HISTÓRIA DE DAR MEDO!

AAH!

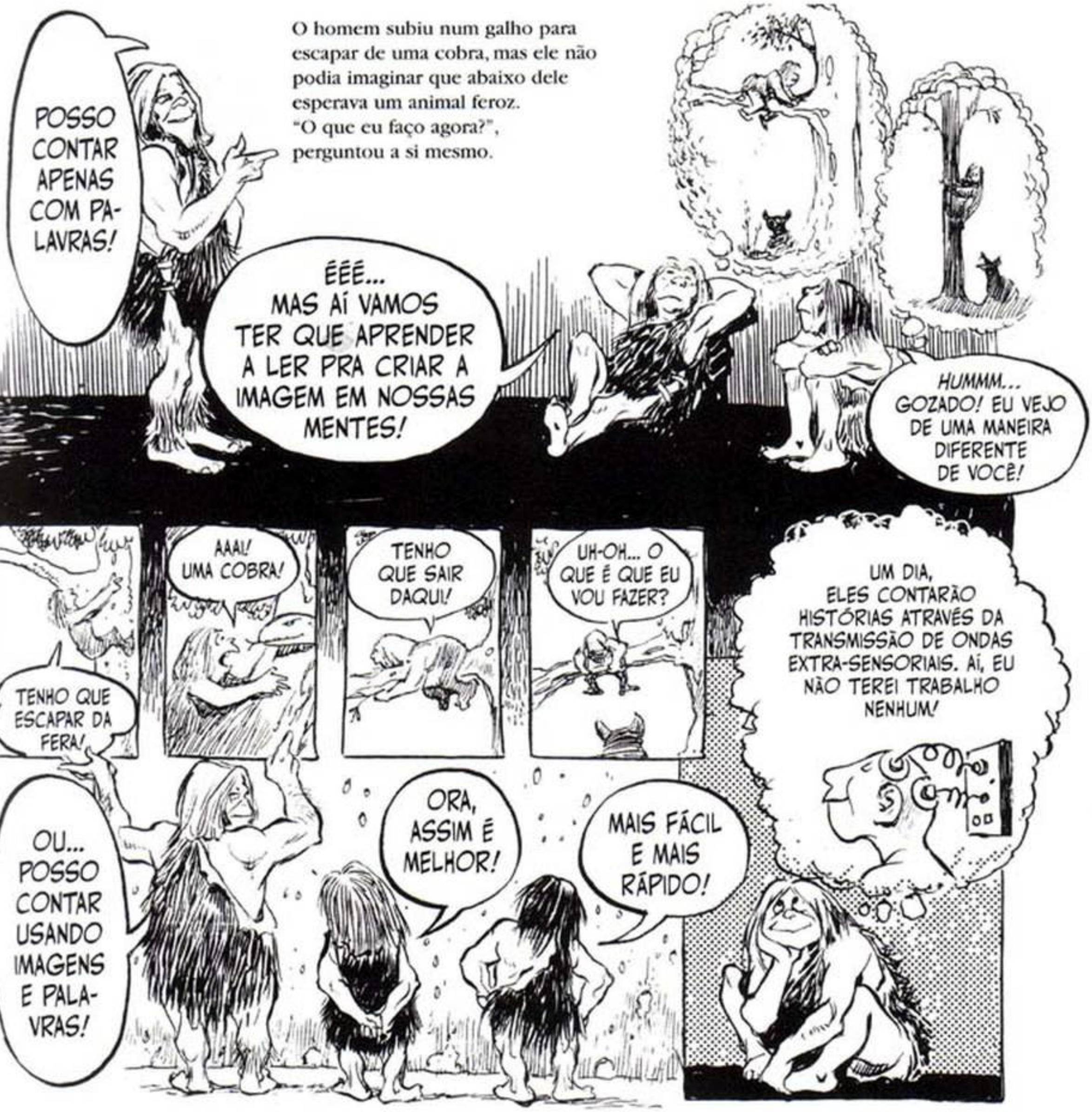
NÃO SEI POR QUE... MAS EU GOSTO DE SER ASSUSTADO... VAMOS, CONTE UMA!

EU SÓ PRECISO DESCOBRIR COMO CONTÁ-LA!

3

CONTANDO UMA HISTÓRIA

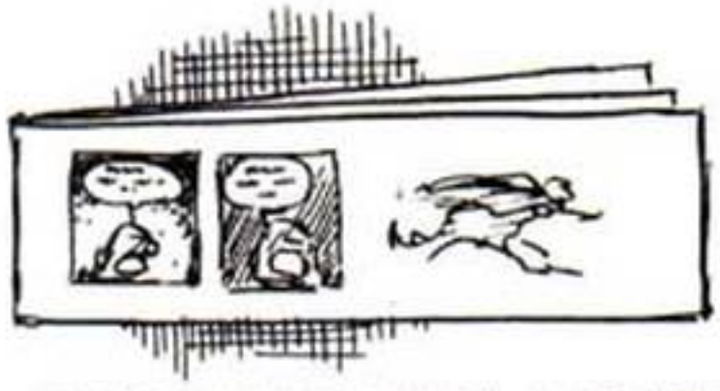
Existem diferentes maneiras de se contar uma história. A tecnologia criou muitos veículos de transmissão, mas existem, fundamentalmente, apenas duas grandes maneiras: palavras (oral ou escrita) ou imagens. Às vezes, as duas estão combinadas.



HISTÓRIAS IMPRESSAS

A primeira metade do século XX foi dominada pela impressão como veículo de comunicação. Apesar de os filmes e os meios eletrônicos terem desafiado sua superioridade, o meio impresso jamais perderá sua importância. Histórias contadas através de narração gráfica têm de lidar com transmissão. Isso tem uma influência na maneira como a história é contada e influenciará a própria história. É nesse ponto que o narrador entra em contato com o mercado.

Leitores e espectadores identificam o conteúdo com sua embalagem. Os leitores de quadrinhos esperam que os quadrinhos cheguem até eles em embalagens familiares. Uma história contada num formato não-convencional pode ser percebida de maneira diferente. O formato tem uma influência importante na narrativa gráfica.



HISTÓRIAS CONTADAS COM IMAGENS

Para efeito desta discussão, uma "imagem" é a memória de um objeto ou experiência gravada pelo narrador fazendo uso de um meio mecânico (fotografia) ou manual (desenho). Nos quadrinhos, as imagens são, geralmente, impressionistas. Normalmente, elas são representadas de maneira simplista com o intuito de facilitar sua utilidade como uma linguagem. Como a experiência precede a análise, o processo digestivo intelectual é acelerado pela imagem fornecida pelos quadrinhos.

A imagem usada como linguagem tem suas desvantagens. Ela é o elemento dos quadrinhos que sempre provocou resistência à sua aceitação como leitura séria. Às vezes, alguns críticos acusam os quadrinhos de inibirem a imaginação.

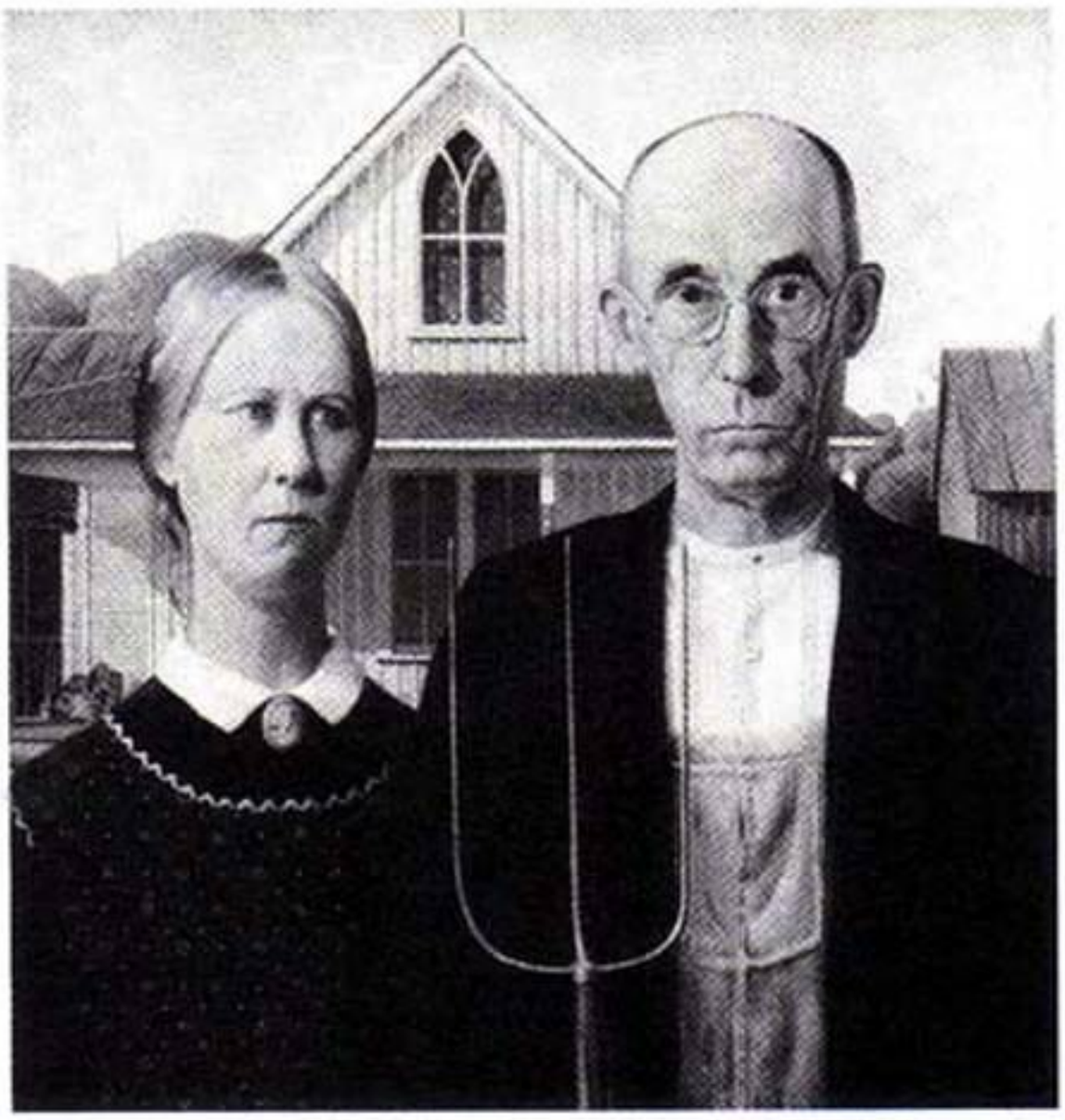
Imagens estáticas têm limitações. Elas não exprimem abstrações ou pensamentos complexos facilmente.

Mas as imagens definem em termos absolutos. Elas são específicas.

Imagens impressas ou em movimento transmitem idéias com a velocidade da visão.

4

IMAGENS COMO FERRAMENTAS NARRATIVAS



Fotografias © 1994, Instituto de Arte de Chicago. Todos os direitos reservados

IMAGENS ESTEREOTIPADAS

No dicionário, "estereótipo" é definido como uma idéia ou um personagem que é padronizado numa forma convencional, sem individualidade. Como um adjetivo, "estereotipado" se aplica àquilo que é vulgarizado. O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso como uma arma de propaganda ou racismo. Quando simplifica e categoriza uma generalização imprecisa, ele pode ser prejudicial ou, no mínimo, ofensivo. A própria palavra vem do método usado para moldar e duplicar as placas na impressão tipográfica. Apesar dessas definições, o estereótipo é bastante comum nos quadrinhos. Ele é uma necessidade maldita – uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir. Dada a função narrativa do meio, isso não é de se surpreender.

A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos.

Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica.

Nos filmes tem-se muito tempo para desenvolver um personagem dentro de uma ocupação. Nos quadrinhos, temos pouco tempo ou espaço. A imagem ou caricatura tem de defini-lo instantaneamente.

Por exemplo, ao criar o protótipo de um médico, é bastante útil adotar um conjunto de características que o leitor irá aceitar. Normalmente, essa imagem é desenhada tanto a partir da experiência social quanto da forma que o leitor acha que um médico deveria se parecer.

Nos lugares onde a trama é arranjada para dar suporte a isso, o visual padronizado do médico pode ser abandonado em favor de um tipo mais conveniente ao ambiente da história.

A arte de criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer uma familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita. Mas há aqueles que transcendem as fronteiras culturais.

Hoje em dia, o autor de quadrinhos agora pode contar com uma distribuição global de seu trabalho. Para se comunicar bem, o narrador tem de estar em sintonia com o que é universalmente válido.

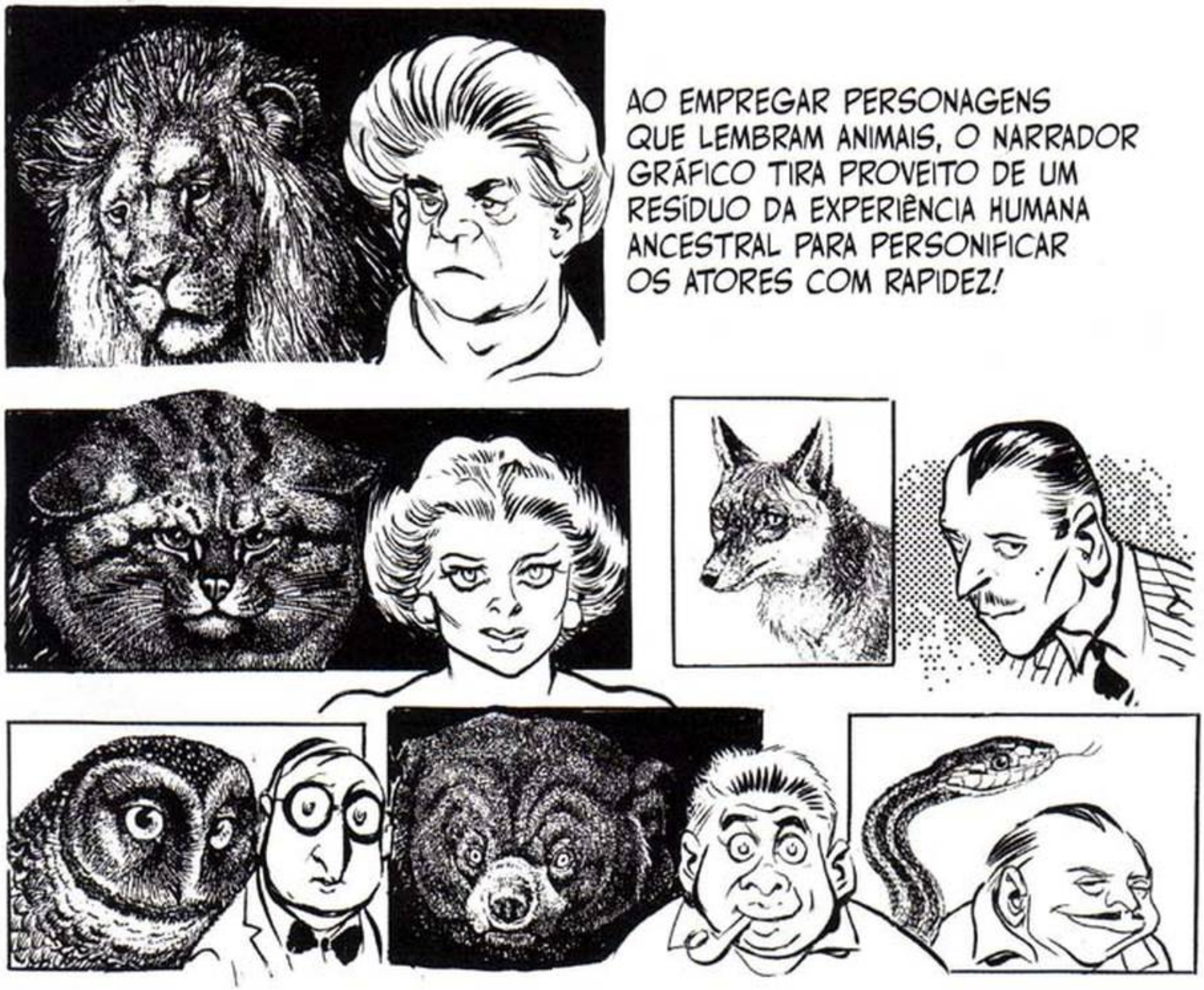
PADRÕES DE REFERÊNCIA

Determinadas características humanas são reconhecíveis pela aparência física. Em cada um dos exemplos acima, é despertado no leitor uma mensagem a partir da imagem estereotipada. Neste exemplo, o estereótipo de um homem forte reforça a credibilidade no romantismo, enquanto uma incongruência que provoca humor é conseguida usando-se o estereótipo de um nerd.

Ao imaginar atores, é importante entender por que o uso de tipos comumente aceitos que podem despertar uma resposta reflexiva no espectador. Eu acredito que os humanos modernos ainda retêm instintos desenvolvidos quando eram primitivos. É possível que o reconhecimento de uma pessoa perigosa ou uma resposta a posturas ameaçadoras sejam resíduos de uma existência primitiva. Talvez, numa experiência anterior com a vida animal, as pessoas tenham aprendido quais posturas e configurações faciais eram ameaçadoras ou amigáveis. Era importante para a sobrevivência reconhecer instantaneamente quais animais eram perigosos.

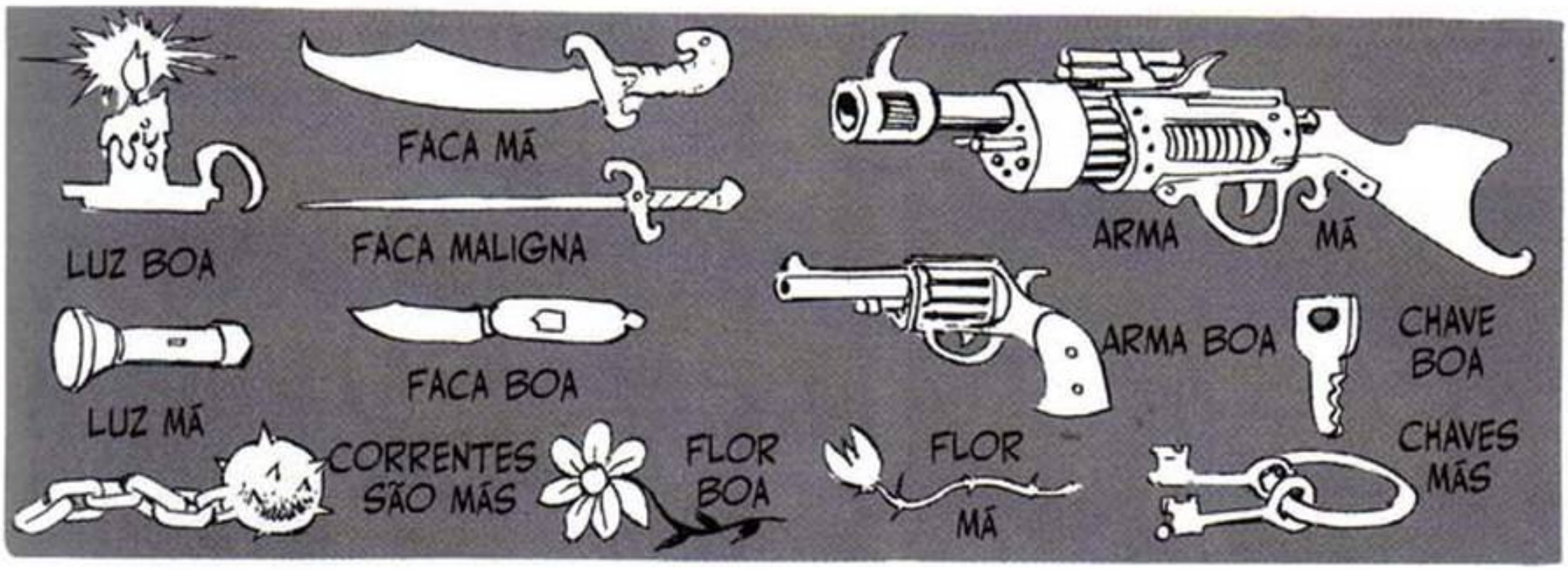
Existe a evidência disso na leitura bem-sucedida de imagens baseadas em animais que os quadrinhos normalmente empregam quando buscam despertar um reconhecimento do personagem.

Na narrativa gráfica, existe pouco tempo ou espaço para se desenvolver o personagem. O uso desses estereótipos baseados em animais acelera o entendimento da trama por parte do leitor e consegue para o narrador que as ações de seus personagens sejam aceitas.

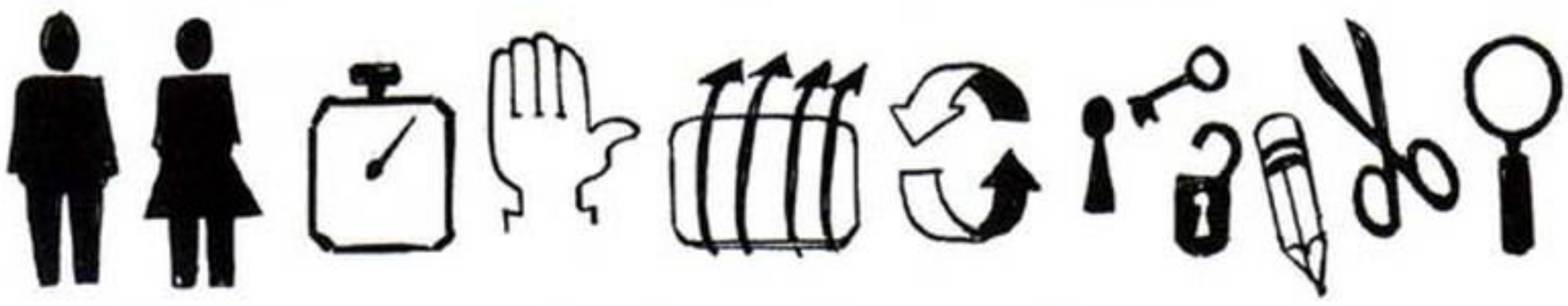


SIMBOLISMO

Da mesma forma que os estereótipos empregam imagens de pessoas que podem ser facilmente identificadas nos quadrinhos e nos filmes, os objetos têm um vocabulário próprio na linguagem visual dos quadrinhos.



Existem alguns objetos que têm significado instantâneo numa narrativa gráfica. Quando são empregados como adjetivos ou advérbios modificadores, eles fornecem um artifício de narrativa eçonômico para o contador de histórias.

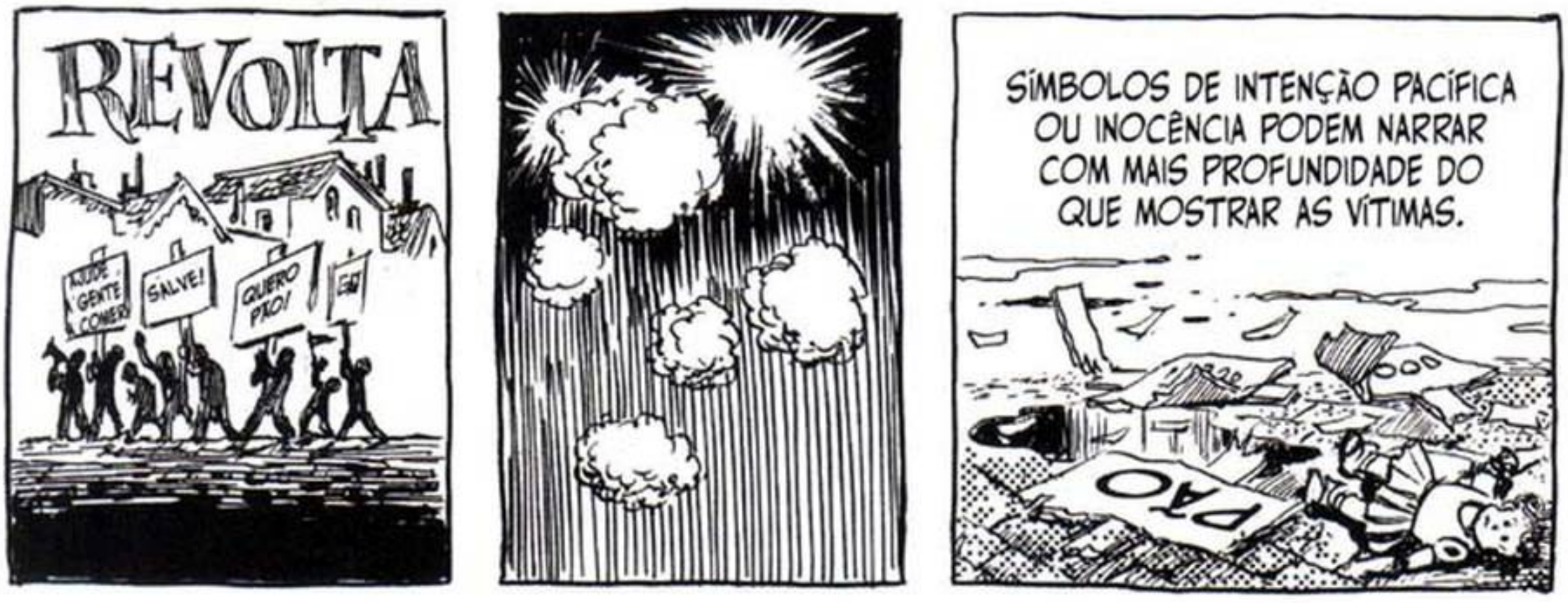


Os computadores usam com freqüência símbolos para instruir seus operadores. Eles são derivados de objetos familiares para as pessoas que vivem numa sociedade técnica.

A vestimenta é simbólica. Ela consegue transmitir instantaneamente a força, o caráter, a ocupação e a intenção de quem a usa. A maneira como o personagem a usa também pode transmitir uma informação ao leitor.

Nos quadrinhos, assim como acontece nos filmes, objetos simbólicos não narram apenas, mas ampliam a reação emocional do leitor.

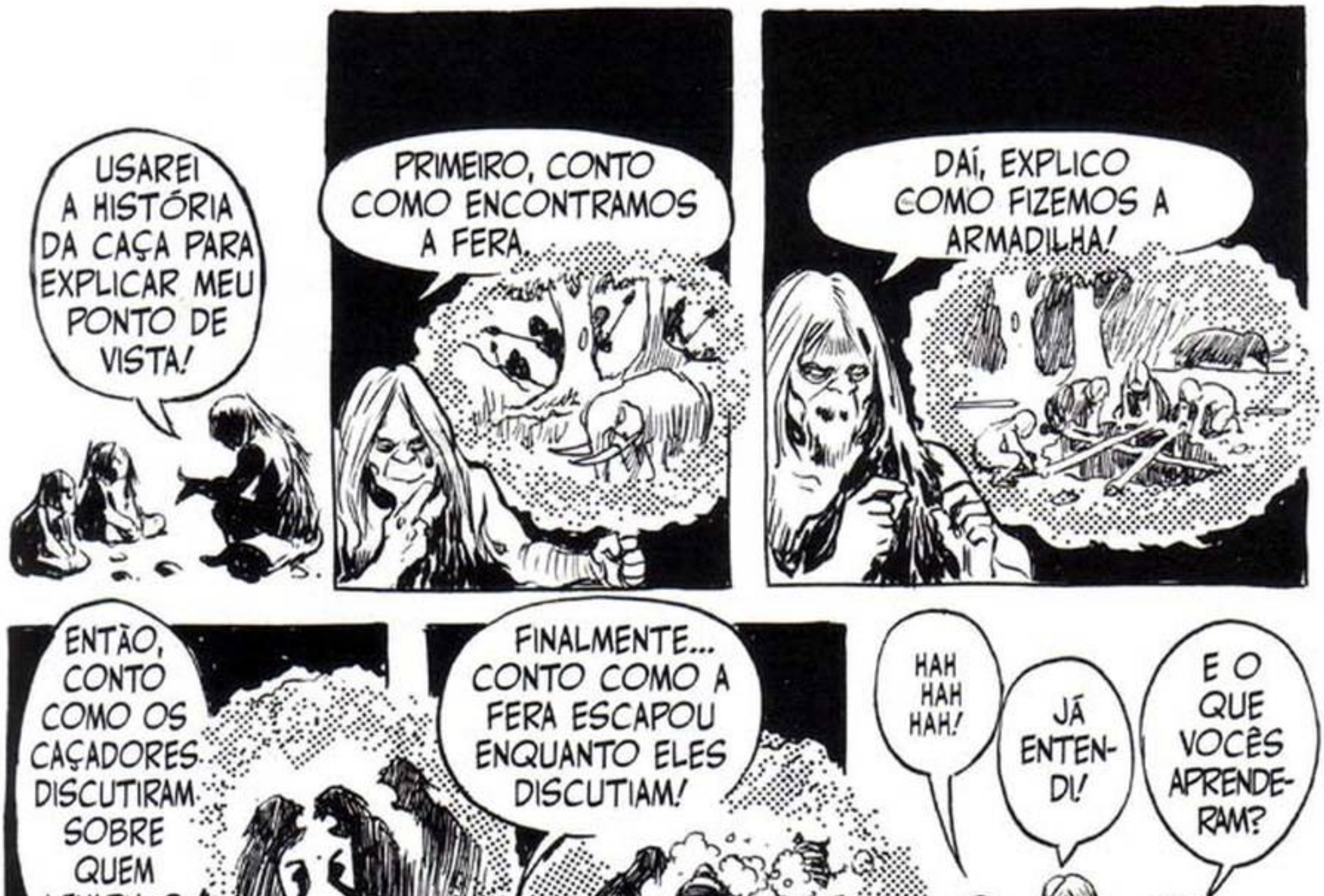
Nesta história, a escolha de uma boneca e de placas quebradas despertam simpatia porque são normalmente identificados com não-combatentes. Deixados na neve, abandonados e quebrados, eles não só comprovam a inocência das vítimas, como convidam o leitor a condenar os assassinos.



5

TODOS OS TIPOS DE HISTÓRIAS

Existem um imenso leque de histórias que podem ser contadas usando o meio gráfico, mas o método de contar uma história tem de ser específico para sua mensagem.



CONTANDO HISTÓRIAS INSTRUTIVAS

É mais fácil ensinar um processo quando ele está envolto numa "embalagem" interessante... Uma história, por exemplo. Quando demonstraram a capacidade de organizar elementos técnicos numa ordem disciplinada, os quadrinhos encontraram uma clientela pronta.

Isso demonstra a ordem de pensamento quando um quadrinho instrutivo é criado.

CONTANDO UMA HISTÓRIA DO TIPO COMO-FAZER

Histórias com o objetivo de ensinar alguma coisa são geralmente estruturadas para se concentrar no processo. As habilidades são aprendidas através da imitação.

CONTANDO UMA HISTÓRIA SEM TRAMA

Quando o layout high-tech e a pirotecnia visual dominam uma história em quadrinhos, o resultado é quase sempre um enredo muito simples.

Para um leitor interessado no arrebatamento dos efeitos gráficos ou da arte heróica, isso é o bastante. Na verdade, uma trama densa demais pode ser até um obstáculo. Para conseguir um resultado satisfatório, o artista pede ao escritor pouco mais do que uma trama que enfoca um único problema, como acontece com as histórias cujo foco são as perseguições ou atos de vingança. Na maioria das vezes, a solução é tão simplista, que a ação cheia de violência e os efeitos especiais bastam para manter o interesse. A arte torna-se a história, como numa tapeçaria.

CONTANDO UMA HISTÓRIA ILUSTRADA

Durante os anos 70, impulsionada e possibilitada pelos grandes avanços na tecnologia de impressão e reprodução, a história ilustrada atraiu o interesse de artistas, escritores e editores de quadrinhos. Esse formato não era novidade, mas seu renascimento oferecia um veículo compatível a ilustradores talentosos e escritores sofisticados.

Nessa forma de narrativa gráfica, o escritor e o artista preservam sua soberania porque a história vem do texto e é embelezada pela arte. O ritmo vagaroso desse tipo de narrativa gráfica dá ao leitor mais tempo para observar melhor a arte. O artista pode usar tinta à óleo, aquarela, xilogravura ou fotografia manipulada à vontade. Às vezes, a habilidade exigida por essas técnicas é tão grande, que a arte pode se sobrepor à história. No mercado editorial, entretanto, isso contribui para a criação de um conjunto muito atraente está de acordo com o conceito tradicional de "livro".

Mal sabia ela que iria se arrepender...

Pois o Barão se tornava mais monstruoso a cada ano que passava.

E, quando Amy o matou, fugir para a Europa não a libertou das garras dele.

Por isso, ela voltou, movida por alguma força poderosa e magnética.

O castelo estava lá, isolado, imerso numa mortalha de perversidade forjada séculos atrás. A nova vida de Amy em Margate transcorreu pacificamente até o dia em que um vento frio adentrou seus aposentos.

Ela sabia...

A hora tinha chegado.

Da escuridão úmida dos corredores do castelo saltou o nobre da noite...

O grito foi abafado e o ato foi realizado com a suave certeza de uma maldição cumprida!

O Castelo Margate continua sendo o domínio das trevas do morto-vivo "Barão Negro".

A HISTÓRIA SIMBOLISTA

Nesta história, a base da trama são dois símbolos, uma margarida e uma bola de ferro. Esses símbolos servem para estabelecer a premissa dentro de uma trama simbolista e personagens simbólicos.

COF COOF

QUERO ME REGISTRAR PARA VOTAR

O QUÊ?!

QUE PERDA DE TEMPO... VOCÊ É A ÚNICA PESSOA NO PAÍS QUE VAI VOTAR AMANHÃ. VOCÊ É UM IDIOTA, ZEBLON!

NAQUELA NOITE...

...E ASSIM QUE O ÚLTIMO VOTO FOR DADO AMANHÃ, O PAÍS SEGUIRÁ EM FRENTE COM SUA NOVA BANDEIRA RUMO A UMA ERA DE ORDEM E DISCIPLINA... BOA NOITE!

COF COOF

KNOCK KNOCK

ENTRE!

COOF

ZEBLON! VOCÊ NÃO PODE VOTAR AMANHÃ! SERÁ UMA VERGONHA PARA NÓS!

SOMOS SEUS PARENTES! PENSE NISSO!

DIGAM-ME... VOCÊS GOSTAM DA BANDEIRA QUE ELES ESTÃO SUGERINDO?

NÃO, MAS...

NÃO!

ENTÃO, COMO ELES SABERÃO DISSO SE VOCÊS NÃO DISSEREM...?

MAS, SE DISSERMOS, CRIAREMOS A DISCÓRDIA!

E ISSO SERIA UMA DESORDEM!

MAS EU NÃO GOSTO DELA...

QUIETO, ALBERT! SHHHH!

MAS A FLOR NACIONAL É IMPORTANTE PRA NÓS...

ELE TEM RAZÃO! POR QUE ELA NÃO PODE FICAR NA NOSSA BANDEIRA?

UMA BOLA DE FERRO NÃO SERVE COMO O NOSSO SÍMBOLO...

MAS O GOVERNO QUER ASSIM...

QUEM É O GOVERNO?

NA VERDADE, NÓS SOMOS O GOVERNO, ALBERT!

PRESIDENTES E PRIMEIROS-MINISTROS SÃO APENAS FUNCIONÁRIOS CONTRATADOS POR NÓS PARA FAZER A MÁQUINA DO GOVERNO FUNCIONAR...

ENTÃO, DEVERÍAMOS DIZER A ELES O QUE QUEREMOS...

E É PRA ISSO QUE SERVE A VOTAÇÃO... É UM DIREITO, NÃO UM PRIVILÉGIO... =>CÓF<=...

ZEBLON, ZEBLON... O QUE FOI?!

SAIAM... TODOS VOCÊS! ME DEIXEM...

ELE NÃO VAI CONSEGUIR.

POBRE ZEBLON... É O SEU CORAÇÃO FRACO DE NOVO!

ELE NÃO DEVIA SE PREOCUPAR COM ISSO...

ISSO TUDO É UMA PERDA DE TEMPO.

4

NA MANHÃ SEGUINTE...

SR. ZEBLON... VIM VER SE ESTÁ TUDO BEM...

AL-BERT ...

ME AJUDE... É DIA DE VOTAR...

MAS O SR. NÃO...

SE VOCÊ ME AJUDAR, ALBERT.

OK... FORÇA ...

CABINE OFICIAL DE VOTAÇÃO

O QUE ACONTECEU? PRA ONDE VAI TODO MUNDO?!

ESTÃO INDO VOTAR!

ZEBLON ESTÁ VOTANDO!

ALBERT, ZEBLON VOTOU?

ZEBLON, SAIA DAÍ!

ZEBLON! SAIA E DIGA EM QUE VOCÊ VOTOU!

ELE NÃO PODE...

ELE VOTOU... E ENTÃO... ELE MORREU...

HAH HAH HAH HAH HAH!

RIDÍCULO! UM VELHO VOTA E MORRE EM SEGUIDA... E VOCÊS ACHAM ISSO SÉRIO?! HAHAH!

SIM! AFINAL DE CONTAS, É SÓ UM VOTO!

MÁRTIRES SÃO UM PROBLEMA SÉRIO, GENERAL!

O EFEITO SOBRE O POVO É SÉRIO, COM CERTEZA!

VOCÊS NÃO ENTENDEM? O ATO DELE DEU UMA NOVA IMPORTÂNCIA À QUESTÃO DO VOTO A...

O POVO DESPERTOU...

O POVO QUE SE DANE! NÓS ESTAMOS NO CONTROLE!

TALVEZ, MAS, AGORA, AS SEMENTES DE UMA OPOSIÇÃO FORAM PLANTADAS!

ISSO CRIA A OPORTUNIDADE PARA O SURGIMENTO DE UMA NOVA FACÇÃO...

OUTRA FACÇÃO?!

SIM! E ALGUÉM VAI TIRAR PROVEITO DISSO E LIDERAR A OPOSIÇÃO!

SÉRIO?

QUEM?

NÓS!

?!

ISSO SIGNIFICARIA UMA LUTA SANGRENTA... QUE DEIXARIA O PAÍS EM RUÍNAS!

UMA IDÉIA TERRÍVEL!

EXISTE UMA SOLUÇÃO!

ANUNCIAR AS ELEIÇÕES!

E SE EU PERDER?

NUM SISTEMA DE ELEIÇÕES LIVRE, OS PERDEDORES TÊM A CHANCE DE VENCER A PRÓXIMA ELEIÇÃO!

SISTEMA DESORDENADO!

PODE SER, MAS É MELHOR DO QUE QUALQUER COISA FEITA ATÉ HOJE!

E ASSIM... O PEQUENO PAÍS RESTAUROU AS ELEIÇÕES E O DIREITO DE VOTAR FOI DEVOLVIDO AO POVO... AGORA, ELES TÊM DE PARTICIPAR NO ATO DE GOVERNAR A SI MESMOS... O QUE, É CLARO, TROUXE DISCÓRDIA E TODAS AQUELAS OUTRAS COISAS DESAGRADÁVEIS LIGADAS A ESSE BÁSICO E IRREVOGÁVEL DIREITO HUMANO.

CONTANDO A HISTÓRIA DE UM-TRECHO-DA-VIDA

Uma história de um pedaço-da-vida geralmente extrai um segmento interessante de uma experiência humana e o examina.

O narrador seleciona um evento de interesse que pode ser contado sozinho. O escritor conta com uma experiência de vida ou a imaginação do leitor para dar impacto à história. A apreciação do leitor depende da maneira como ela é contada. Ela requer que o artista crie uma representação possível. Como os personagens estão lidando com emoções internas, posturas sutis e gestos devem ser baseados em fatos reais, que possam ser prontamente reconhecidos. Layouts muito sofisticados ou uma técnica rebuscada demais, que podem subjugar e distrair o leitor e tomar conta da história, são contraproducentes neste formato.

Veremos a seguir os elementos críticos de uma história que nunca ficam explícitos para o leitor. Na história abaixo, eles estão presentes e formam uma parte invisível da narrativa.

O QUE ACONTECEU ANTES

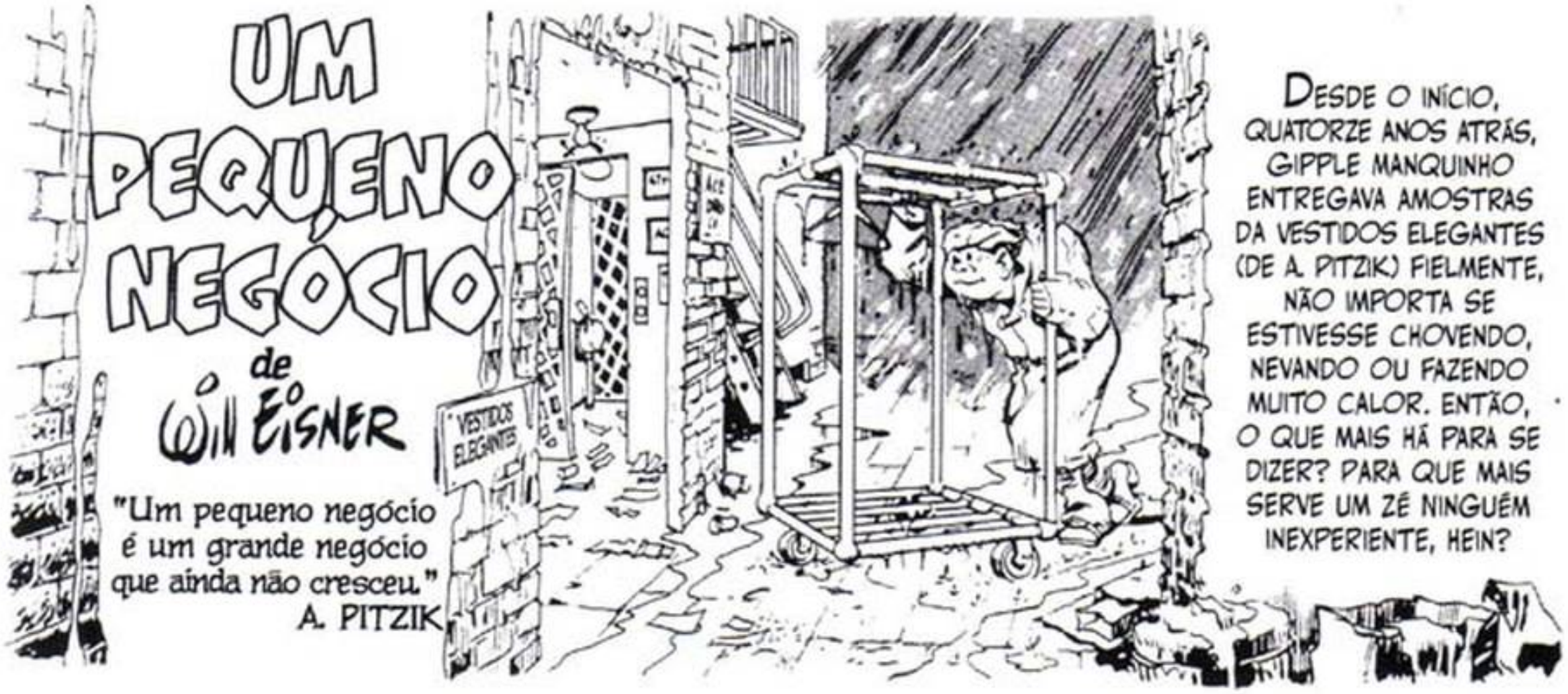
O QUE ACONTECEU DEPOIS

UM PEQUENO NEGÓCIO

de

WILL EISNER

"Um pequeno negócio é um grande negócio que ainda não cresceu."
A. PITZIK



A ESTAÇÃO ESTÁ NO INÍCIO... ME DÊ TEMPO!

-:AAH!:- VOCÊ ME DISSE ISSO NO MÊS PASSADO... -:AAH!:-

PITZIK, PITZIK... O MEU PESSOAL NÃO ESPERA... SE EU NÃO RECEBER, COISAS RUINS ACONTECEM!

COISAS RUINS, PITZIK!

CRAK

TENHO QUE LEVAR ALGO!

OK, OK...

ROCCO... DAREI A VOCÊ AS AÇÕES DA COMPANHIA. VEJA... VOU ASSINAR... PODE PREENCHER O NOME DE QUALQUER UM E ELES SERÃO DONOS DE TODO O NEGÓCIO!

VOCÊ ME DEVOLVE QUANDO EU PAGAR O EMPRÉS-TIMO!

TALVEZ...

TALVEZ? TALVEZ?! ORA, SEU VAGABUNDO! VOCÊ TEM 14 ANOS DA MINHA VIDA NAS SUAS MÃOS -:-

?!

?

SAIA DA FRENTE, IDIOTA ✲ GAAH!
BANG

ENTREGUEI NA MERRY-WHETER, CHEFE... POSSO IR PRA CASA ? ESTOU ENSOPADO!
ESSA HISTÓRIA DE NOVO... NÃO VÊ QUE ESTOU FERIDO?

SHLEMIEL... TENHO QUE RECUPERAR MINHAS AÇÕES... QUALQUER UM QUE COLOCAR O NOME NAS AÇÕES SERÁ O PROPRIETÁRIO DAQUI... POR QUE ESTOU DIZENDO ISSO PRA VOCÊ?
GANTES

FIQUE AQUI E TRANQUE TUDO! EU TENHO QUE IR...
SIM, CHEFE!

HERALD

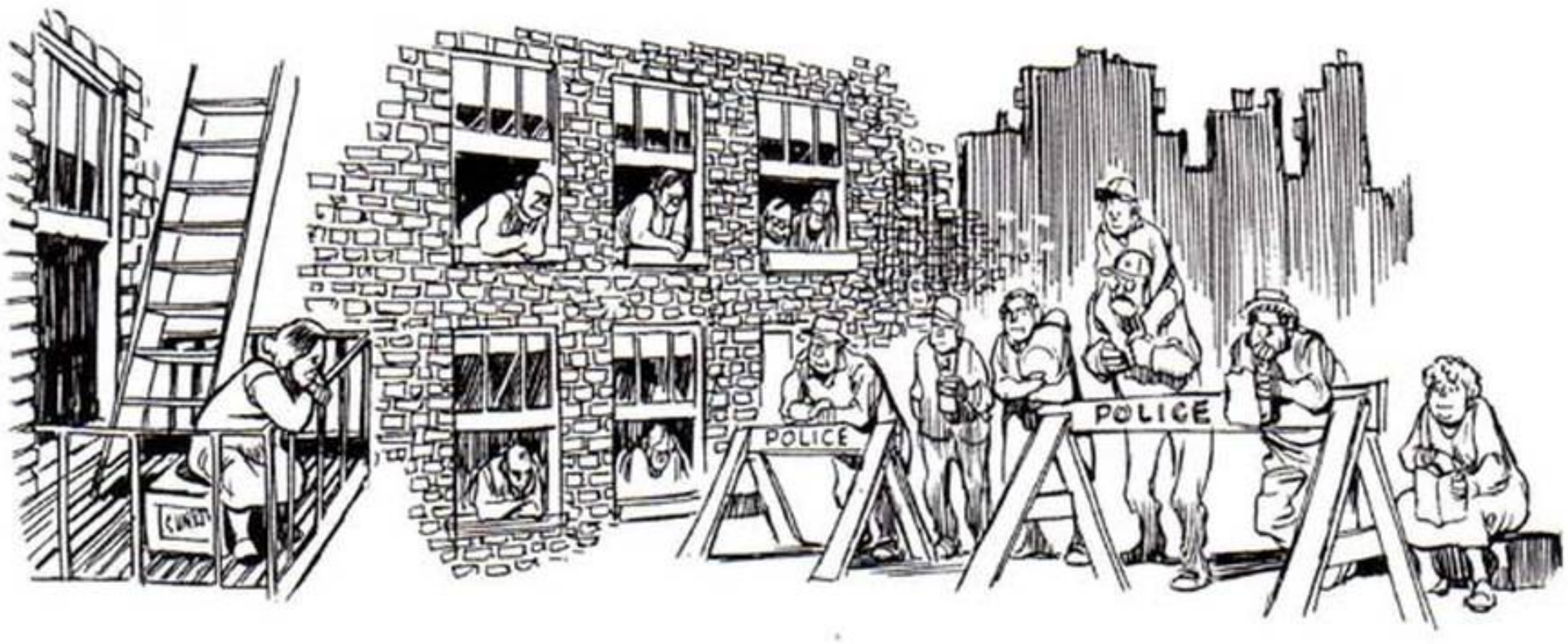
Gipple ✲

CONTANDO UMA HISTÓRIA DE VIDA

Esta história utiliza um único evento num único dia para definir um homem e sua vida. O narrador tem sempre diante de si a dificuldade de escolher um incidente revelador que irá enfrentar a crítica do leitor sobre o que é possível.

O VENCEDOR

DESDE MANHÃZINHA, OS ESPECTADORES SE POSICIONARAM AO LONGO DO TRAJETO, NA ESPERANÇA DE VER OS CORREDORES PASSAREM. OS TORCEDORES SÃO, GERALMENTE, PEQUENOS GRUPOS OU INDIVÍDUOS ESPERANDO RECONHECER UM AMIGO NA LEVA DE INICIANTES. ELES SÃO TÃO COMUNS QUANTO OS PRÓPRIOS COMPETIDORES, CUJAS RAZÕES PARTICULARES PARA COMPETIR NESTE ENCONTRO NÃO-OFICIAL COM SUA PREMIAÇÃO OBSCURA PERMANECE A HISTÓRIA NÃO-CONTADA DESTE EVENTO.



ENQUANTO OS CORREDORES SE REÚNEM, PODEMOS VER ALGUNS ROSTOS FAMILIARES AQUI E ALI ENTRE OS ESCRITURÁRIOS, VENDEDORES, ADVOGADOS, CORRETORES E OUTROS... AH! E HÁ TAMBÉM...

SHAWN O'MURPHY... O IMIGRANTE IRLANDÊS QUE VENCEU NO ANO PASSADO.

YULA BONNER, A GAROTA ESCANDINAVA QUE CHEGOU EM TERCEIRO LUGAR DOIS ANOS ATRÁS...

EGON SHULZ... VENCEDOR DA CORRIDA DE OHIO ESTE ANO.

IAN GRACE... O PASTOR QUE VENCEU DOIS ANOS ATRÁS...

DR. JIM TROTT... UM CARDIOLOGISTA DA FILADÉLFIA.

ABIE CERMAK... O CORREDOR QUE FOI DESCLASSIFICADO TRÊS ANOS ATRÁS POR TRAPACEAR TOMANDO O METRÔ DURANTE PARTE DO TRAJETO...

MAS OS DESCONHECIDOS AINDA ESTÃO CHEGANDO...

...COM LICENÇA!

POLICE DEPT

NEAT

POLICE DEPT

BENNY!

BENNY... VOCÊ FICOU LOUCO?! NÃO PODE FAZER ISSO!
!
COFI
AH, OI, CLARA! ENTÃO, VOCÊ VEIO?!

BENNY, VOCÊ NUNCA CORREU... NEM MESMO ATRÁS DO ÔNIBUS... SÃO QUARENTA E CINCO QUILÔMETROS... QUARENTA E CINCO QUILÔMETROS!
EU SEI DISSO...
EU JÁ ME INSCREVI... ENTÃO, É ISSO!
EI, CLARA, PODE PRENDER MEUS ÓCULOS AÍ ATRÁS?

MAS POR QUE, BENNY? POR QUÊ?! POR QUÊ?!
...VAI TOMAR CONTA DAS MINHAS COISAS?
CLARO, BENNY.
5
7
19

E FOI DADA A LARGADA, PESSOAL!! 5000 CORREDORES!
UMA VERDADEIRA ONDA HUMANA DESCENDO A AVENIDA!
UMA MASSA DE DETERMINAÇÃO!

BENNY! ESTÃO TODOS PASSANDO VOCÊ! VAMOS LÁ!
TE VEJO LÁ NA FRENTE, BENNY!
...É UMA VERGONHA VOCÊ TER DESISTIDO DO COLÉGIO, BENNY. VOCÊ SÓ TEM MAIS UM ANO...
...QUER DIZER QUE... NÃO VAI NEM TENTAR AQUELA PROMOÇÃO??!! ...BENNY, BENNY! VOCÊ VAI FICAR ENFIADO NA EXPEDIÇÃO PRA SEMPRE...

...VOCÊ ESTÁ NAMORANDO A NOSSA CLARA HÁ MAIS DE CINCO ANOS, BENNY... VOCÊ PRECISA TOMAR UMA DECISÃO...

...É TÍPICO DE VOCÊ, BENNY... FRANCAMENTE, VOCÊ NÃO É NINGUÉM... NUNCA SERÁ ALGUÉM... NÃO REALIZARÁ NADA NA SUA VIDA...

BEM, PESSOAL... A DÉCIMA QUINTA MARATONA DA CIDADE *ACABOU*... ESTE ANO, O *VENCEDOR* FOI FOI TOR HUGEN, QUE VEIO DA EUROPA PARA VENCER COM FOLGA A COMPETIÇÃO... ENQUANTO A NOITE CAI, UM SILÊNCIO TOMA CONTA DAS RUAS VAZIAS... CHEGAMOS AO FIM, PESSOAL... *BOA NOITE!*

BENNY! SÃO DUAS HORAS DA MANHÃ!!

BENNY, BENNY... JÁ ACABOU!

ME LARGUE!

CADÊ A LINHA?

ALI, BENNY... NA PRÓXIMA QUADRA.

VOCÊ CONSEGUIU, BENNY! VOCÊ CONSEGUIU!

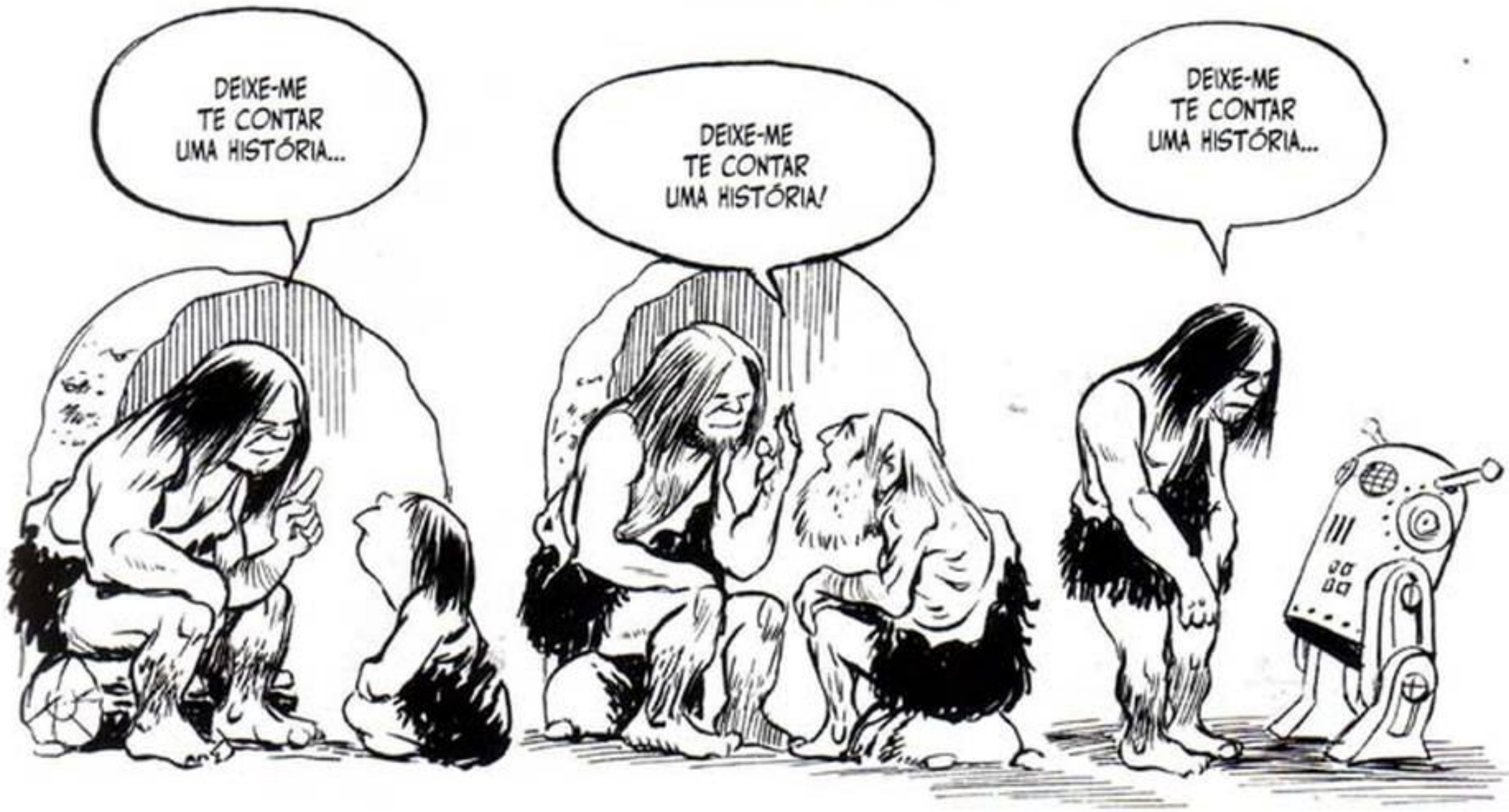
CLARA... PRECISO... TE PERGUNTAR UMA COISA.

SIM, BENNY. O QUÊ?

QUER SE CASAR COMIGO?

6

O LEITOR



Para quem você está contando sua história?

A resposta a esta pergunta precede o próprio ato de contar uma história porque é uma preocupação fundamental da transmissão. O perfil do leitor – sua experiência e características culturais – tem de ser levado em conta antes que o narrador possa contar a história com sucesso. Uma boa comunicação depende da memória, da experiência e o vocabulário visual do próprio narrador.

EMPATIA

Talvez a mais básica das características humanas seja a empatia. Essa peculiaridade pode ser usada como o principal condutor na transmissão de uma história. O narrador pode contar com ela como uma de suas ferramentas do narrador.

Empatia é uma reação visceral de um ser humano ao empenho de outro. A habilidade de "sentir" a dor, o medo ou a alegria de alguém dá ao narrador a capacidade de despertar um contato emocional com o leitor. Nós vemos uma ampla evidência disso nas salas de cinemas, onde as pessoas choram por causa da tristeza de um ator que está fingindo estar vivendo uma coisa que não está realmente acontecendo.

Tremer ou se retrair com a dor alheia ao observar alguém sendo atingido é, de acordo com alguns cientistas, a evidência de um comportamento fraternal, a resposta a um mecanismo psicológico desenvolvido em humanóides desde o início. Por outro lado, os pesquisadores argumentam que a empatia resulta da nossa habilidade de narrar em nossas mentes a seqüência de um evento em particular. Isso não só sugere uma capacidade cognitiva, mas também uma habilidade inata de entender uma história.

Existem vários estudos clínicos que apóiam a conclusão de que os humanos aprendem desde a infância a observar e interpretar gestos, posturas, imagens e outros sinais sociais não-verbais. A partir disso, eles são capazes de deduzir significados e motivos como amor, dor e fúria, entre outros.

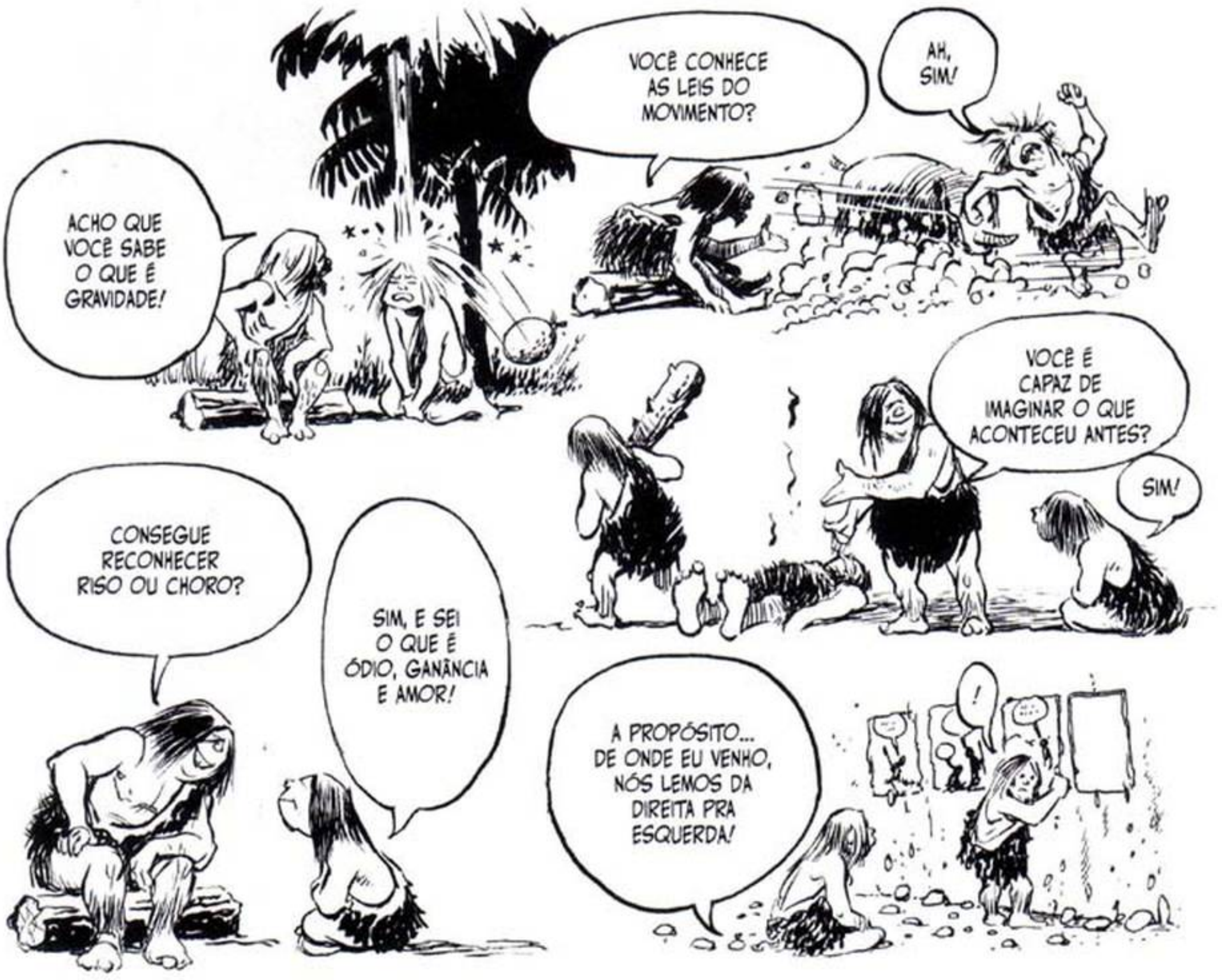
A relevância de tudo isso para a narrativa gráfica fica ainda mais evidente com a afirmação dos cientistas de que a evolução da capacidade dos hominídeos de ler as intenções dos outros membros de seu grupo está ligada ao seu equipamento neuro-visual. Isso foi possível, argumentam eles, porque enquanto evoluía, o sistema visual foi se tornando mais conectado ao centro emocional do cérebro. Isso ajuda a entender que todos os músculos, de um jeito ou de outro, são controlados pelo cérebro.

Com base no entendimento de causa e efeito da empatia, podemos esboçar um contrato do tipo leitor/narrador.

O "CONTRATO"

Na primeira etapa de se contar uma história, seja ela oral, escrita ou gráfica, há um entendimento entre o narrador e o ouvinte, ou leitor. O narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível. Neste acordo, o fardo encontra-se sobre o ombro do narrador. Esta é a regra básica da comunicação.

Nas histórias em quadrinhos, espera-se que o leitor entenda coisas como tempo implícito, espaço, movimento, som e emoções. Para que isso ocorra, um leitor deve não apenas se utilizar de reações viscerais mas também fazer uso de um acúmulo razoável de experiências.



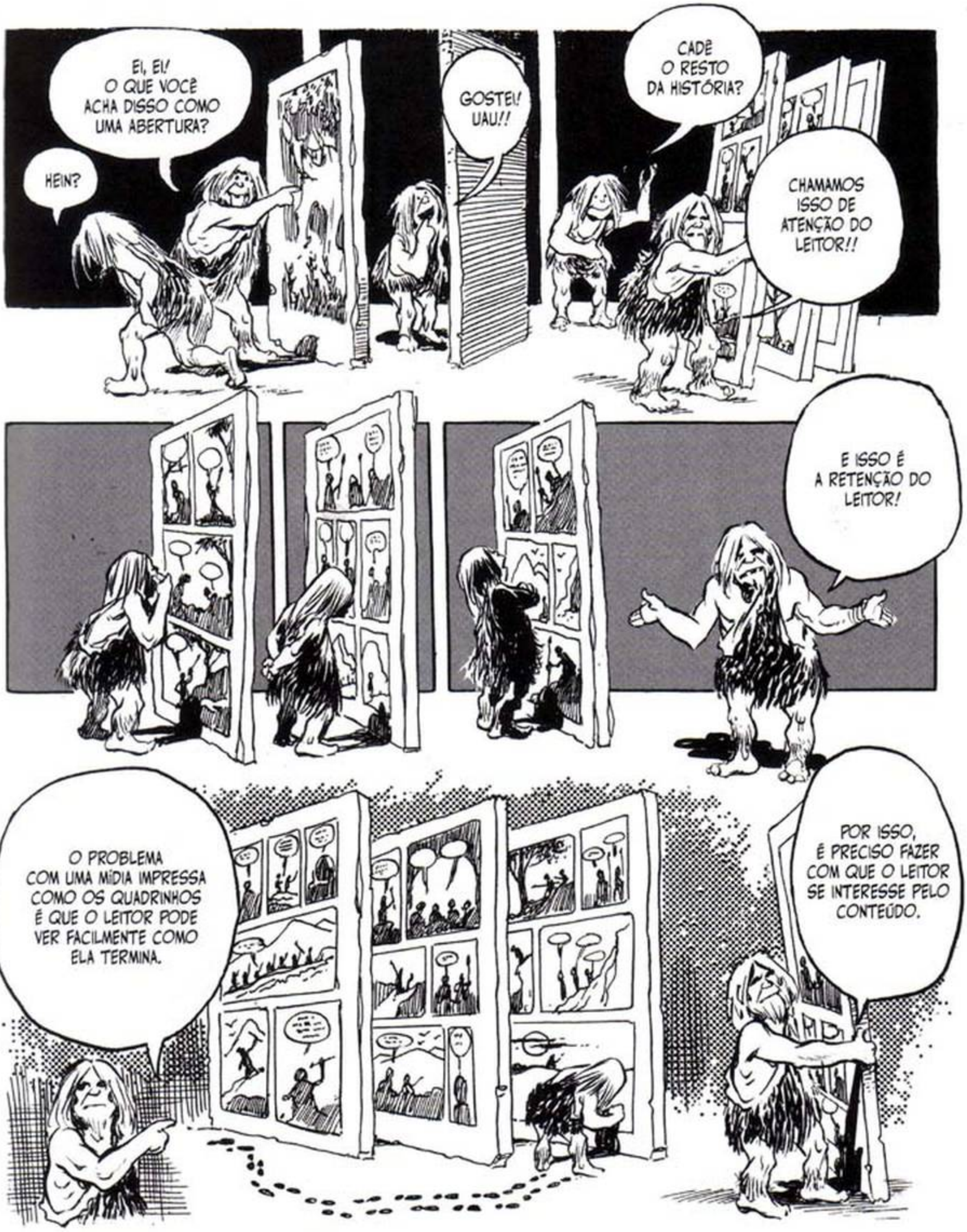
CONTROLE DO LEITOR

Um elemento importante no contrato leitor/narrador é a luta para manter o interesse do leitor. Os artifícios usados para contar uma história ligam o leitor à narrativa.

Para o narrador, isso é uma questão de controle. Depois que se consegue chamar a atenção do leitor, não se pode deixá-la escapar.

A chave para o controle do leitor está relacionada ao seu interesse e compreensão. Existem alguns poucos temas fundamentais (dos quais há centenas de variações) que podem ser chamados de universais. Entre eles incluem-se histórias que satisfazem a curiosidade sobre áreas pouco conhecidas da vida, fornecem uma visão do comportamento humano em várias condições, representam fantasias, surpreendem e divertem.

Nos quadrinhos, o controle sobre o leitor é conseguido em dois estágios: atenção e retenção. A atenção se consegue com imagens provocantes e atraentes. A retenção é obtida através de uma organização lógica e inteligível das imagens.



SURPRESA, IMPACTO E RETENÇÃO DO LEITOR

A surpresa é um elemento usado freqüentemente em toda a narrativa. Na linguagem gráfica, o uso da surpresa requer uma habilidade teatral. Nos filmes, ela é obtida através de uma aparição ou acontecimento repentino e inesperado, geralmente imprevisto. Isso é razoavelmente fácil de se fazer porque o público é um espectador que só pode ver os eventos exatamente na ordem em que eles são mostrados. Por exemplo, uma aparição repentina é um artifício normalmente usado para causar surpresa ou impacto.

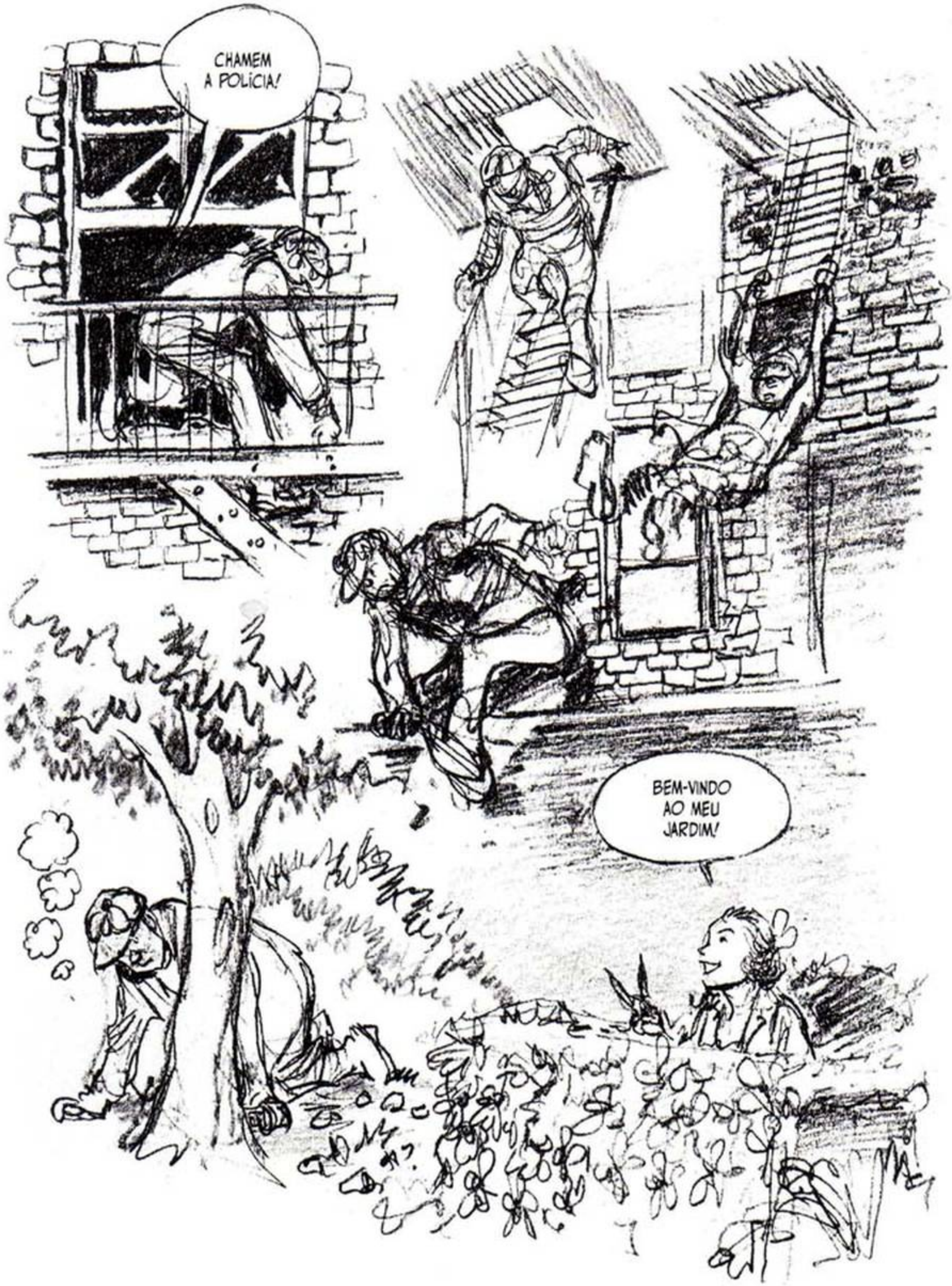
No caso das histórias em quadrinhos, como o leitor está no controle da aquisição, fica mais difícil surpreender, causar impacto ou manter o seu interesse. Às vezes, um narrador de quadrinhos pode tentar usar o virar de uma página para provocar uma surpresa. Mas, a menos que seja disciplinado (e não folheie a revista ou o livro), o leitor pode enganar o narrador e ver o que acontece depois. Deixando de lado as reviravoltas inesperadas na trama de uma história, surpreender o leitor num nível visual continua sendo um grande problema.

Nos quadrinhos, a solução é surpreender o personagem com o qual o letor está envolvido.

A seqüência que veremos a seguir serve como exemplo para demonstrar uma tentativa de causar surpresa. O leitor é levado a esperar uma troca normal entre duas pessoas ao longo de várias páginas. É claro que ainda existe a possibilidade de que, folheando as páginas seguintes, a surpresa se estrague. Por isso, não é feita nenhuma tentativa de surpreender o leitor com um impacto gráfico. Deixamos isso para a atuação dos personagens.

Neste caso, temos duas surpresas. Primeiro, mostramos um homem ativo, atlético até, e só depois revelamos seu defeito (ele é mudo). Depois, só mostramos que a garota é aleijada depois de deixá-la reagir ao homem mudo como uma pessoa "normal".

Enquanto a idéia é coreografada, o leitor é envolvido pela reação dos personagens. Sem essas reações, não haveria a surpresa.


CHAMEM A POLÍCIA!
BEM-VINDO AO MEU JARDIM!

OH... NÃO TENHA MEDO... ESTOU SOZINHA... MINHA AVÓ, LÁ DENTRO, É INVÁLIDA.

VOCÊ ESTÁ SALVO AQUI! ...ESTÁ NUM JARDIM MÁGICO!

EI! ALGUÉM VIU UM SUJEITO? ...ELE DESCEU PELA ESCADA DE INCÊNDIO!

NÃO!

RÁPIDO! ESCONDA-SE NAQUELE ARBUSTO, ATÉ ELES PARAREM DE PROCURAR!

PODE SAIR AGORA! OH, PRÍNCIPE DOS POBRES!

EU SABIA QUE, UM DIA, VOCÊ VIRIA PARA MIM! ...E AQUI ESTÁ VOCÊ... PRÍNCIPE DE UM REINO ENCANTADO!

OH... OH! NÃO FIQUE SURPRESO... AS ROSAS FALAM COMIGO... ELAS ME CONTARAM!

TUDO NESTE JARDIM É MÁGICO! COISAS MARAVILHOSAS ACONTECEM DE VERDADE!

GLAK

NA VERDADE, SOU UMA PRINCESA ENCANTADA... E VOCÊ VEIO PARA ME LEVAR DAQUI, NÃO FOI?

E VOCÊ ME LEVARÁ PARA O SEU REINO DISTANTE! LÁ, IREMOS NOS CASAR E VIVER FELIZES PARA SEMPRE!

AH... MAS EU JÁ TAGARELEI DEMAIS... MEU NOME É ROWENA. QUAL É O SEU?

AH, ENTENDI... VOCÊ NÃO PODE FALAR!

OOOOHH... UM REI CRUEL MANDOU UMA BRUXA MÁ ENFEITIÇAR VOCÊ!

...MAS TUDO ACABARÁ BEM... VOCÊ VIVERÁ AQUI COMIGO... E NOS CASAREMOS!

...E, UM DIA, A FELICIDADE QUEBRARÁ O FEITIÇO E VOCÊ VOLTARÁ A FALAR!

ESPERE... ESPERE!

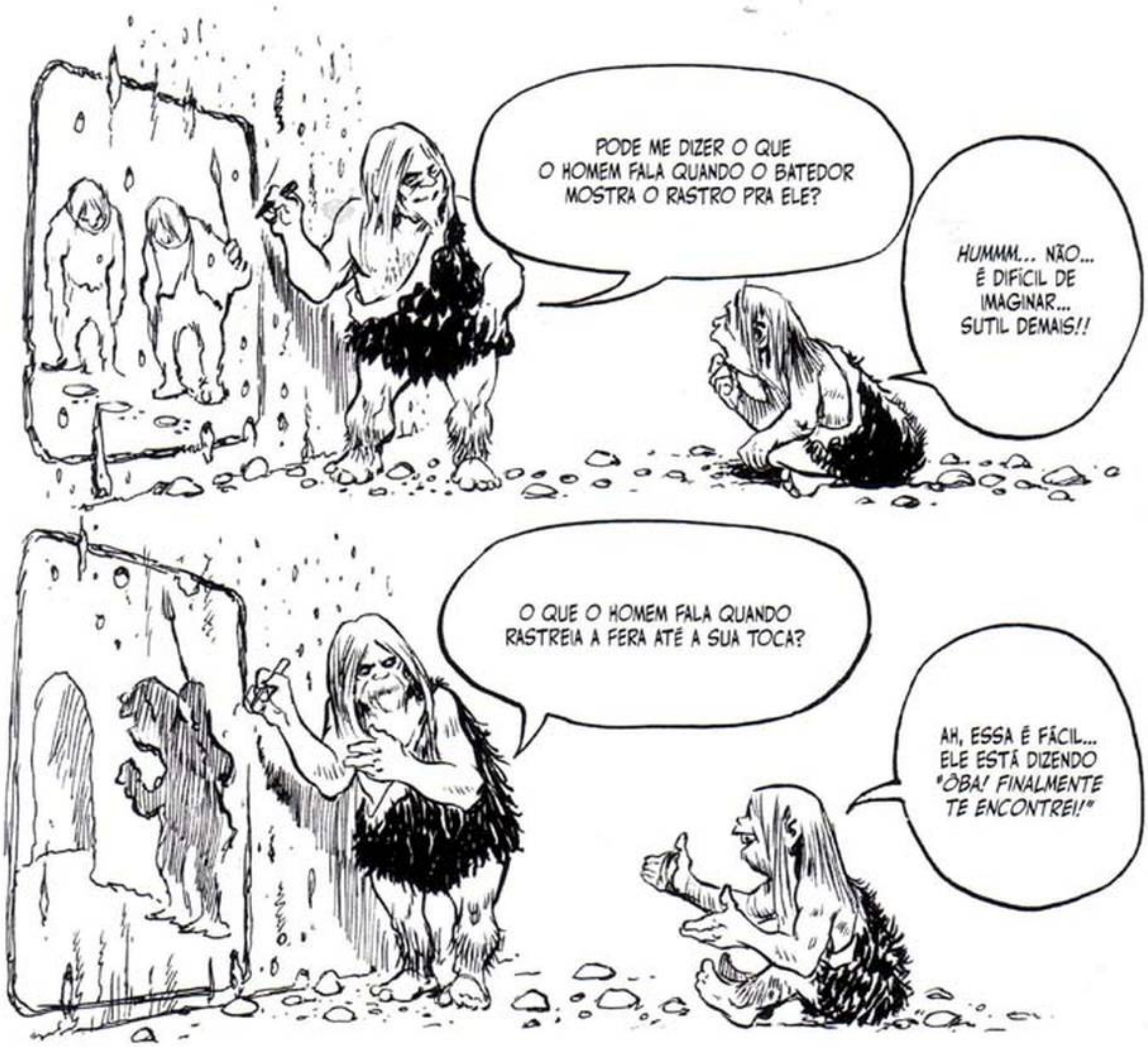
NÃO VÁ... POR FAVOR!

SE VOCÊ TENTAR SAIR DO JARDIM, EU GRITAREI... E A POLÍCIA VIRÁ E...

DIÁLOGO:
O LEITOR COMO ATOR

A mídia dos quadrinhos não tem som, música ou movimento. Então, ela precisa que os leitores participem na interpretação da história. Por isso, o diálogo torna-se um elemento crítico. Nos lugares onde o diálogo não está presente, é necessário que o narrador dependa da experiência de vida do leitor para fornecer o discurso que amplia a comunicação entre os atores.

Ao apresentar uma seqüência silenciosa de interação, o autor de uma história em quadrinhos deve ter o cuidado de empregar gestos e posturas que sejam facilmente identificáveis com o diálogo que está sendo interpretado na mente do leitor.



LEITOR VS. DIÁLOGO

Nesta seqüência, o leitor é forçado a participar fornecendo os diálogos não explicitados. Neste caso, o último quadro nos dá todas as palavras necessárias. Usado geralmente em filmes, esse artifício tem o efeito de comprimir uma seqüência que, de outra maneira, poderia perder o ritmo. Em casos como esse, o leitor com alguma experiência de vida pode gerar os diálogos.

DIÁLOGO VS. IMAGEM

Na realidade, a ação precede as palavras. Nos quadrinhos, portanto, o diálogo é, na verdade, concebido depois de a açãqo ser mostrada.

Nos quadrinhos, ninguém realmente sabe dizer ao certo se as palavras são lidas antes ou depois de se ver a imagem. Não temos evidência real de que elas são lidas simultaneamente. Existe um processo diferente de conhecimento entre ler palavras e imagens. Mas, em qualquer caso, a imagem e o diálogo dão significado um ao outro – um elemento vital na narrativa gráfica.

DIÁLOGO VS. AÇÃO

Pelo fato de um fluxo de ação entrar imediatamente num ritmo, o diálogo deve estar em harmonia. Os balões podem atrapalhar o fluxo ao fazer exigências, sem sentido algum, ao senso de realidade do leitor – e à credibilidade do narrador.

Existe uma exigência sobre o leitor de manter uma noção de tempo. Quando há uma troca de diálogo, o tempo passa. Vejamos uma "troca" marcada em segundos.

Existe um relacionamento quase geométrico entre a duração do diálogo e a duração da postura da qual ele emana. Nesta troca, há um lapso de tempo percebido entre o diálogo e a ação. Um ator assume sua posição e fala o seu texto. O outro ator assume uma postura antes de responder. Tudo isso acontece numa questão de segundos.

Vejamos o que acontece quando o narrador do quadrinho permite uma troca de diálogo que emana da mesma imagem. Há um ganho de espaço, mas às custas da credibilidade.

A PASSAGEM DO TEMPO BASEADA NA DURAÇÃO DO DIÁLOGO MUDA.

UMA SOLUÇÃO MAIS ECONÔMICA QUE PRESERVA O ELO ENTRE DIÁLOGO E AÇÃO.

Se existe uma fórmula aplicável neste caso, ela seria estabelecer que o diálogo determina a duração da postura. A lógica por trás disso é que uma troca longa de diálogo não pode ser realisticamente superada por imagens estáticas.

DIÁLOGO E O LEITOR

Por causa da ausência de som, o diálogo nos balões age como um roteiro para guiar o leitor ao recitá-lo mentalmente. O estilo do letreramento e a simulação de entonação são as pistas que habilitarão o leitor a ler o texto com as nuances emocionais pretendidas pelo narrador. Isso é essencial para a credibilidade das imagens. Há algumas características de letreramento normalmente aceitas que simulam o volume e a emoção do texto.

HISTÓRIA CINÉTICA

Quando o leitor se envolve com a história e está familiarizado com o ritmo e a ação, podemos esperar sua própria cointribuição para o diálogo. O ritmo conferido pela história permite que o narrador use passagens sem texto de maneira bem-sucedida.

Na próxima seqüência que veremos, grande parte do diálogo está suspensa (no intuito de acelerar a narrativa) e espera-se que o leitor o preencha.

4B
4C

4B
4C

MERDE!
CLIK CLIK
4C
4B
SCUS-SE-...
COM LICENÇA, SOU ARMANDO LUARDI... ACABEI DE ME MUDAR DA ITÁLIA... PARA O APARTAMENTO AO LADO!
4B

MEU TELEFONE AINDA NÃO ESTÁ FUNCIONANDO! PRECISO LIGAR PARA ROMA... POR FAVOR, POSSO USAR O SEU?... EU PAGAREI, É CLARO!
HÃ... AH, SIM, CLARO.
PRECISO DIZER À MINHA ESPOSA, LENA, QUE CHEGUEI BEM.
OH?
ALÔ? LENA? SOU EU, ARMANDO... ESTÁ ME OUVINDO? SIM, ESTOU NA AMÉRICA... CLARO, ESTOU FALANDO EM INGLÊS... SIM, SIM, AMANHÃ COMEÇO A TRABALHAR NA ALFAIATARIA DO TIO CARLOS! CLARO QUE VOU ESCREVER... NÃO EU TE DIGO QUANDO DEVE VIR. CIAO, CIAO!
42

OBRIGADO! AQUI ESTÁ O DINHEIRO. GRAZI!

OK, CLARO!

VERA! FICOU LOUCA?!

EU SEI NO QUE VOCÊ ESTÁ PENSANDO!

MAMÃE, MAMÃE! OLHE PRA MIM... TENHO QUARENTA ANOS... E ESTOU EM CASA COM A SENHORA! A ÚNICA COISA QUE SEI FAZER É COZINHAR!

VERA! VOCÊ FICOU LOUCA!

VOCÊ OUVIU... ELE É CASADO... ENTÃO, COMO...?

A ESPOSA DELE ESTÁ NA ITÁLIA... E EU ESTOU AQUI... VOU PENSAR NUM JEITO!

48
48
8
ORA -AHAM- QUE -AHEM-
SURPRESA, SR. LUARDI... CHEGOU
BEM NA HORA DO JANTAR!

ABRIL
MARÇO
FEVEREIRO
JANEIRO
VEIO MAIS CEDO, ARMANDO, QUERIDO?
EU MAL PODIA ESPERAR... HOJE À NOITE VOCÊ VAI FAZER MOLHO À BOLONHEZA!
E ENTÃO, ARMANDO...? QUANDO VAI SE CASAR COM A MINHA VERA, HEIN?!
MAMÃE, POR FAVOR!
48
4C
...ALÔ, LENA...? SOU EU, ARMANDO! SIM, SIM... EU SEI... OK, AGORA... AGORA VOCÊ JÁ PODE VIR PARA CÁ! CLARO... MANDAREI O DINHEIRO E AS PASSAGENS HOJE! CLARO! EU TE AMO... ESTOU COM SAUDADES...-><-
VERA... -><AHAM><- MINHA ESPOSA ACABOU DE LIGAR! ELA ESTÁ VINDO PARA FICAR COMIGO! ENTÃO... ESTÁ TUDO ACABADO ENTRE NÓS!
-><- CIAO, VERA.
NÃO, ARMANDO... NÃO ESTÁ ACABADO ENTRE NÓS! VOCÊ É *MEU*... E VOU *LUTAR* POR VOCÊ!
4C

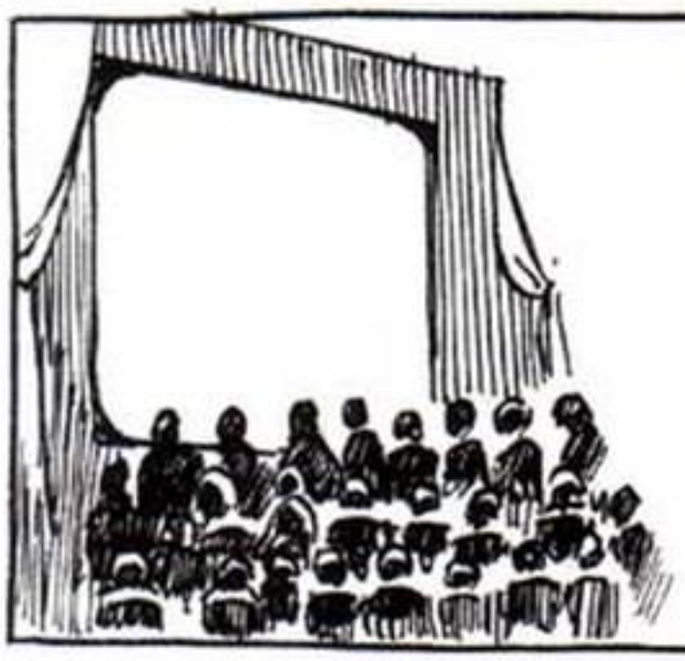
4B
4B
4C
4B
4C

48
46
44
42
?!
CALENDÁRIO

7

INFLUÊNCIAS DO LEITOR

Nenhum narrador deve ignorar o fato de que o leitor tem outras experiências de leitura. Os leitores estão expostos a outras mídias e cada uma delas tem seu próprio ritmo. Não há como mensurar isso, mas sabemos que essas diferentes mídias se influenciam entre si.



FILMES

O PÚBLICO É TRANSPORTADO ATRAVÉS DA NARRATIVA. ELA NÃO DEIXA TEMPO PARA CONTEMPLAR OU SABOREAR AS PASSAGENS. O OBSERVADOR É UM ESPECTADOR DA REALIDADE ARTIFICIAL.

VÍDEO INTERATIVO

TEXTO E IMAGENS ELETRONICAMENTE ARMAZENADOS PERMITEM QUE O OBSERVADOR MANIPULE O RITMO DE EXIBIÇÃO E ASSIMILAÇÃO. NÃO EXISTE A SENSAÇÃO TÁTIL FORNECIDA PELA MÍDIA IMPRESSA.

A AQUISIÇÃO EXIGE REQUER A CAPACIDADE DE LER, O QUE ENVOLVE PENSAMENTO, PARTICIPAÇÃO E LEMBRANÇA... OS LEITORES CONVERTEM PALAVRAS EM IMAGENS.

QUADRINHOS

A AQUISIÇÃO EXIGE MENOS DO QUE O TEXTO PORQUE AS IMAGENS SÃO FORNECIDAS. A QUALIDADE DA NARRATIVA DEPENDE DA DISPOSIÇÃO DE TEXTOS E IMAGENS. ESPERA-SE QUE O LEITOR PARTICIPE.

LER A IMAGEM REQUER EXPERIÊNCIA E PERMITE A AQUISIÇÃO NO RITMO DO OBSERVADOR. O LEITOR DEVE FORNECER INTERNAMENTE O SOM E A AÇÃO DAS IMAGENS.

RITMO DA LEITURA

Falando em termos gerais, e deixando de lado as habilidades cognitivas individuais, o nível de aquisição de um leitor pode ser descrito como um ritmo de leitura. Apesar de os leitores poderem ajustar suas expectativas de acordo com a disciplina e as convenções dos quadrinhos, existe uma referência reflexiva a outras mídias da mesma forma que para a memória de uma experiência real.

Os leitores de quadrinhos tolerarão a emulação do ritmo narrativo de outra mídia, mas o narrador de quadrinhos tem de lidar com o fato de que a mídia ainda é forncida através da impressão. Isso coloca em questão fatores físicos, ou seja, o papel não precisa de maquinário para a transmissão. O leitor está no controle total da aquisição, livre de qualquer manipulação, seja da máquina ou do ritmo de sua exposição.

RITMO CINEMATOGRÁFICO NA IMPRESSÃO

Este caso emula o ritmo dos filmes como se a câmera "corresse" de uma imagem para a outra.

RITMO IMPRESSO NA IMPRESSÃO

Na impressão, o ritmo da leitura exige que as imagens estejam realmente conectadas para que a ação fique mais clara.

A INFLUÊNCIA DO CINEMA NA LEITURA DOS QUADRINHOS

Apesar de parecer haver um relacionamento mais evidente entre quadrinhos e cinema, existe uma diferença básica e fundamental.

Ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens realistas. Mais uma vez, os quadrinhos estão limitados à impressão. O cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos a narram. Essas singularidades, claro, afetam as tentativas de aproximação do cineasta e do cartunista.

Tanto um quanto outro são narradores trabalhando dentro de sua mídia para fazer contato com um público. Mas cada um deles tem um compromisso diferente com sua audiência. O cinema exige pouco mais do que a atenção de seu espectador, enquanto os quadrinhos precisam de um pouco de capacidade de leitura e participação. O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar.

CINEMA: ESPECTADOR

QUADRINHOS: PARTICIPANTE

Este é o ponto para onde os caminhos realmente convergem. O filme transcorre sem qualquer preocupação quanto à capacidade ou habilidade de leitura de sua audiência, enquanto os quadrinhos precisam lidar com ambas. A menos que os leitores de quadrinhos sejam capazes de reconhecer as imagens ou fornecer os eventos necessários que a disposição das imagens

propõem, nenhuma comunicação é estabelecida. Por causa disso, o quadrinhista é obrigado a inventar imagens que se conectem à imaginação do leitor.

Atualmente, o quadrinhista tem de lidar com um leitor cuja experiência de vida também inclue uma quantidade substancial da exposição ao cinema.

Como essa experiência cinematográfica tende a ficar conservada (além do fato de ela ser planejada), o narrador de uma história em quadrinhos deve lidar com ela como se fosse real. Por essa razão, não há como fugir do fato de que os elementos da narrativa – ritmo, resolução de um problema, causa e efeito, assim como os elementos mais cognitivos – estejam relacionados com a experiência do leitor como um todo. Existe uma oportunidade para o contato com o leitor aqui.

Ninguém pode ignorar o fato de que a experiência da televisão pode ser abortada com o simples apertar de um botão. A influência disso na atenção e na retenção não pode ser desprezada.

Nos quadrinhos tenta-se assimilar os clichês cinematográficos que o espectador de filmes aceita visceralmente. Os filmes geralmente usam a visão do espectador como a câmera. Dentro desse recurso, os atores permanecem em posição enquanto a câmera se move sobre suas faces e corpos. Outro clichê é a apresentação do que um ator vê depois de ele ser mostrado vendo alguma coisa. Os quadrinhistas, geralmente, são mal-sucedidos nas tentativas de simular esse efeito porque eles subestimam a quantidade de espaço que isso requer na mídia impressa.

Nos filmes, som e diálogo não ocupam o espaço visual pois são ouvidos num outro nível. Imitar isso numa seqüência de quadrinhos pode fazer com que a seqüência seja difícil de ser lida, como mostraremos a seguir.

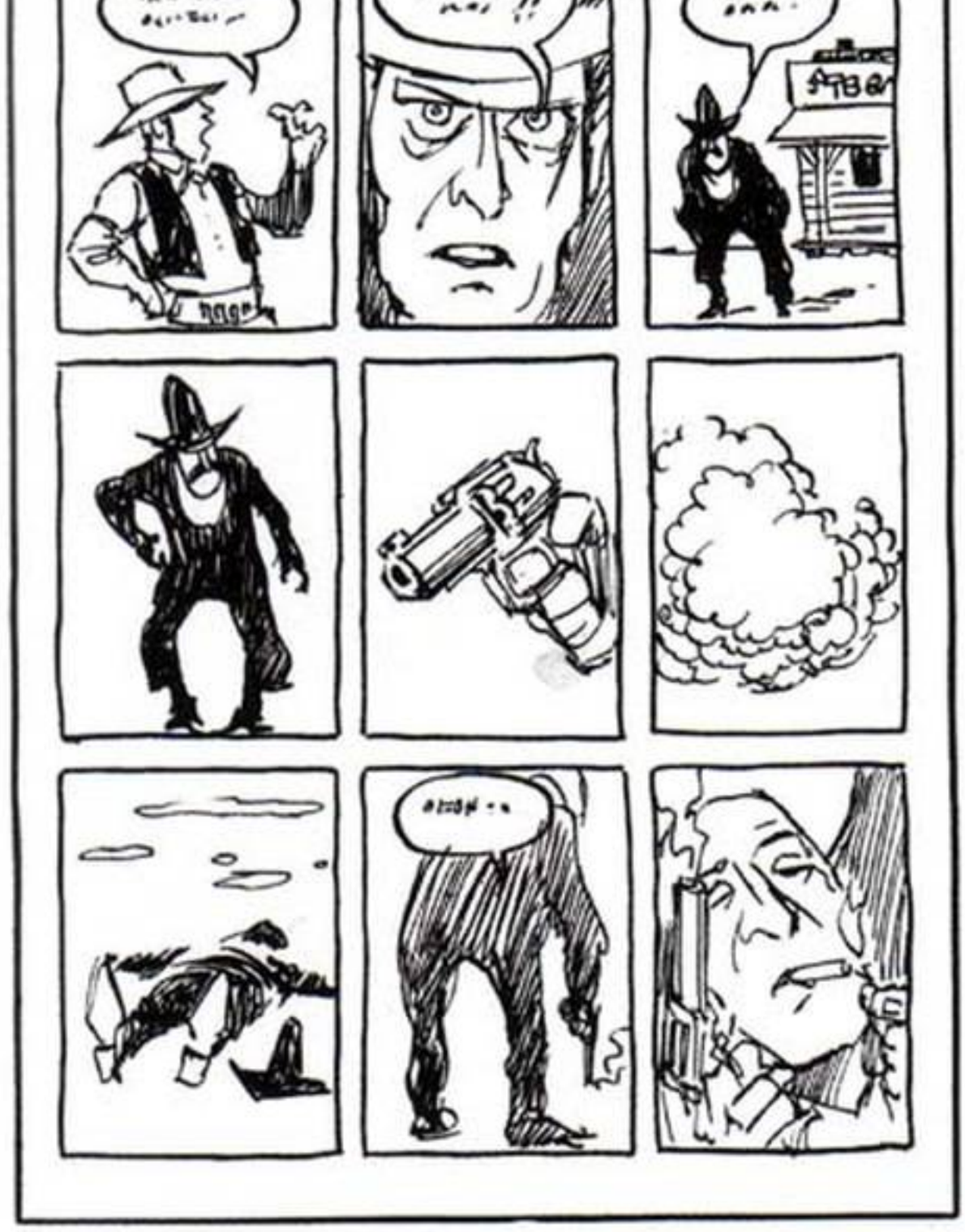
SEQÜÊNCIA CINEMATOGRÁFICA

SEQÜÊNCIA NOS QUADRINHOS

Quando um quadrinho simula a técnica da câmera cinematográfica, ele pode perder na leitura.

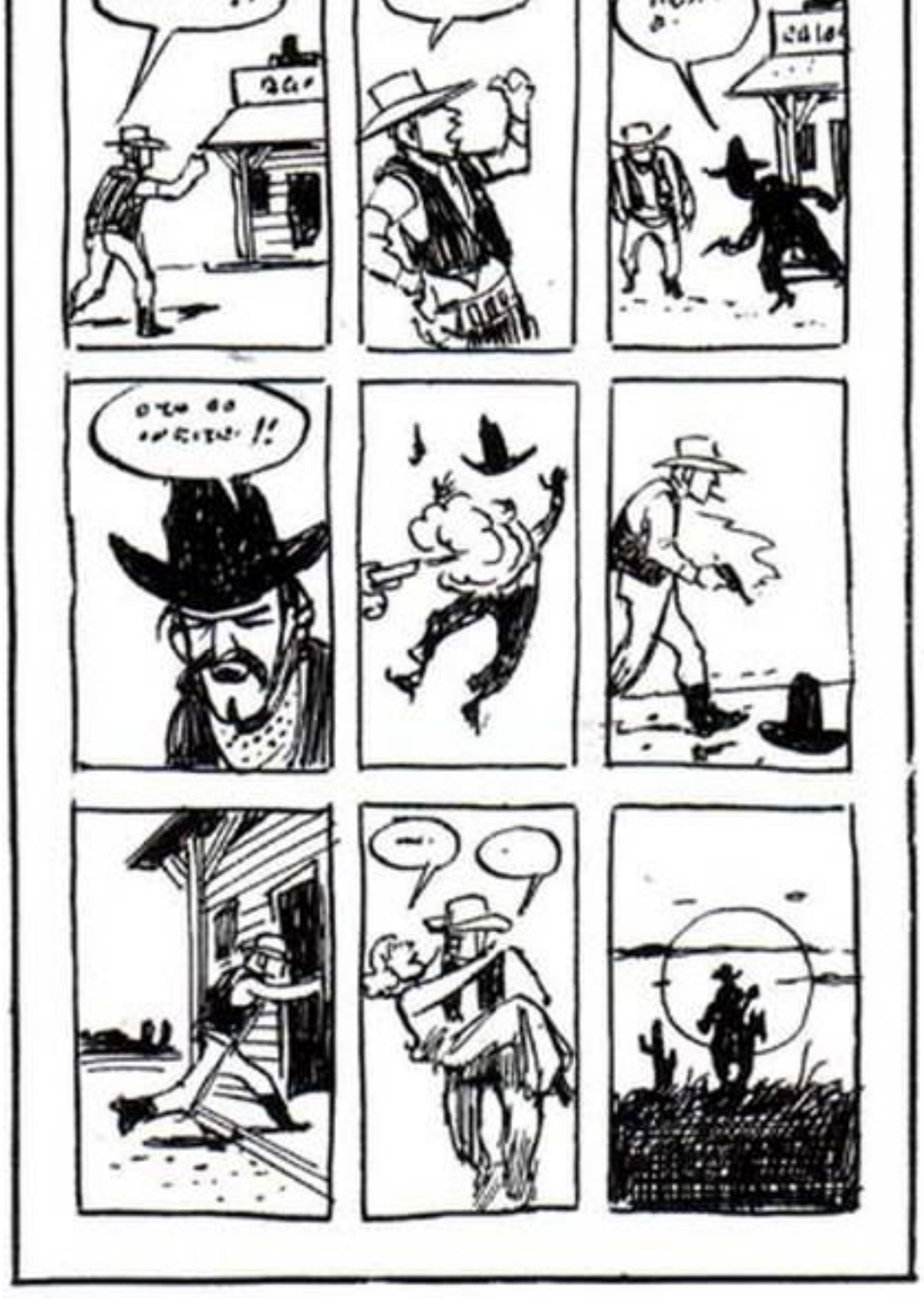
O mesmo evento pode ser contado de uma maneira mais moderada deixando espaço para o resto da história.

SIMULANDO UM FILME



O "RITMO DE LEITURA" DE UM FILME É IMPOSTO POR UM FLUXO DE CLOSE-UPS CONECTADOS. ISSO SATISFAZ A "EXPERIÊNCIA CINEMATOGRÁFICA" COM A COMPREENSÃO DA AÇÃO.

NARRATIVA DO QUADRINHO IMPRESSO



O "RITMO DE LEITURA" DOS QUADRINHOS É MAIS LENTO PORQUE ENVOLVE INFORMAÇÃO INTELECTUAL VINDA DE UMA EXPERIÊNCIA REAL DO LEITOR.

COMO OS QUADRINHOS INFLUENCIAM OS FILMES

Muitas vezes, os cineastas encontram nos quadrinhos idéias que podem ser adaptadas para o cinema. Como não trabalha com tempo real e nem movimento, o narrador de quadrinhos está livre para inventar e distorcer a realidade utilizando-se de caricaturas e maquinários que, no mundo real, nunca funcionariam. O uso de heróis uniformizados nos quadrinhos foi resultado de uma liberdade inovadora que os autores adotaram para fugir do confinamento do realismo do teatro e do cinema.

INFLUÊNCIA NACIONAL

Historicamente, os filmes americanos, com sua distribuição internacional, ajudaram a estabelecer os clichês visuais e de história de maneira global. Os quadrinhos se beneficiaram disso e se utilizaram da sua aceitação.

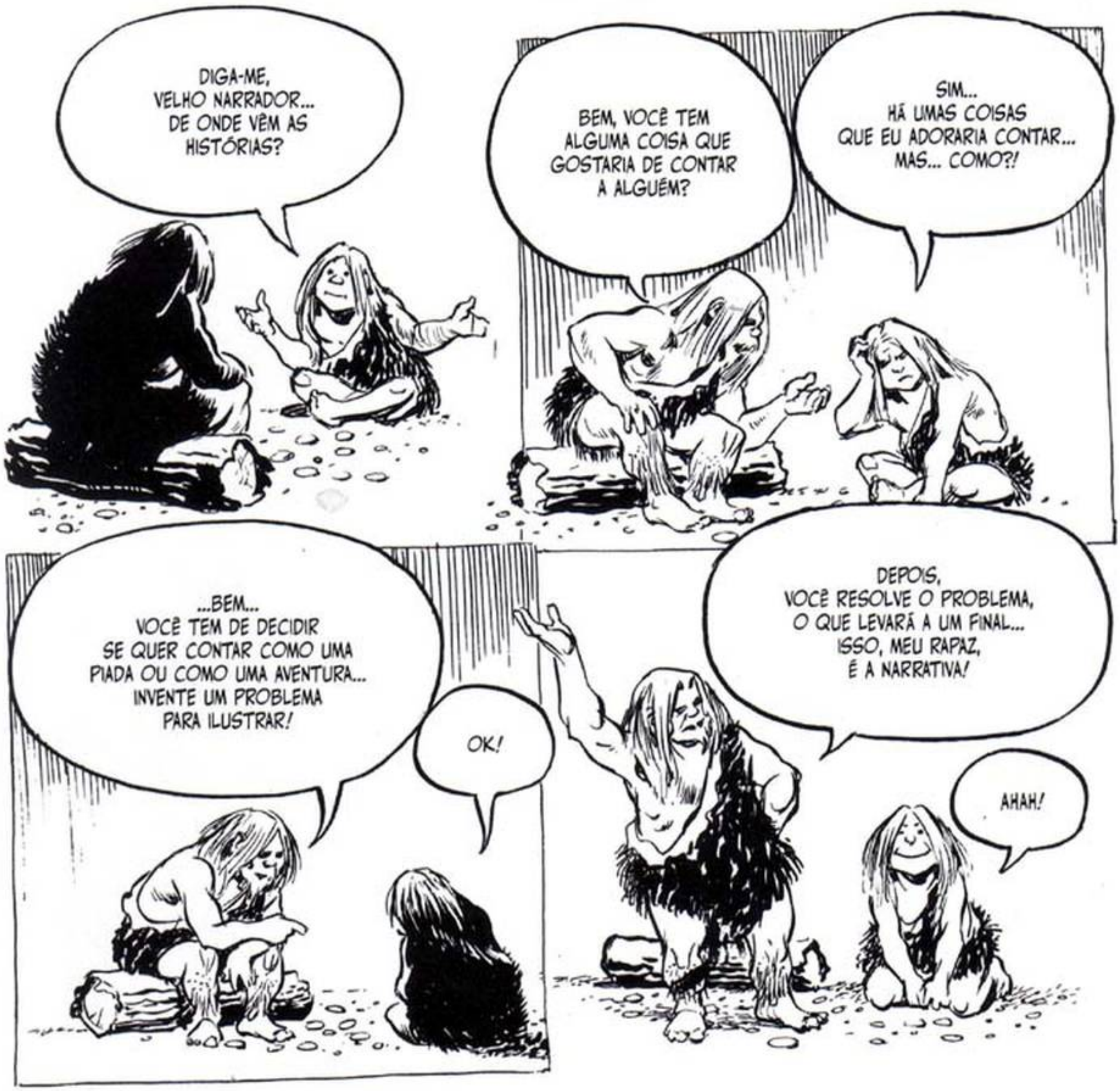
Depois da Segunda Guerra Mundial, cada país começou a desenvolver seu próprio quadro de talentos de histórias em quadrinhos. Em pouco tempo, os quadrinhos estavam sendo publicados para as populações de seus respectivos países. Desenhistas e escritores franceses, italianos, espanhóis, alemães, mexicanos, escandinavos, japoneses, e muitos outros começaram a criar quadrinhos para satisfazer seus próprios leitores com histórias, arte e ícones que refletiam sua própria cultura nacional. Isso tem uma grande influência na narrativa dos quadrinhos, pois certas imagens estereotipadas conservam um personagem nacional.

POR EXEMPLO

Em geral, existe uma forte influência nacional sobre o autor de quadrinhos que dificulta a criação de imagens com uma intenção deliberada de distribuição internacional. No entanto, o fato de que muitas imagens representam posturas e gestos humanos universais serve para manter a viabilidade da linguagem visual.

8

IDÉIAS



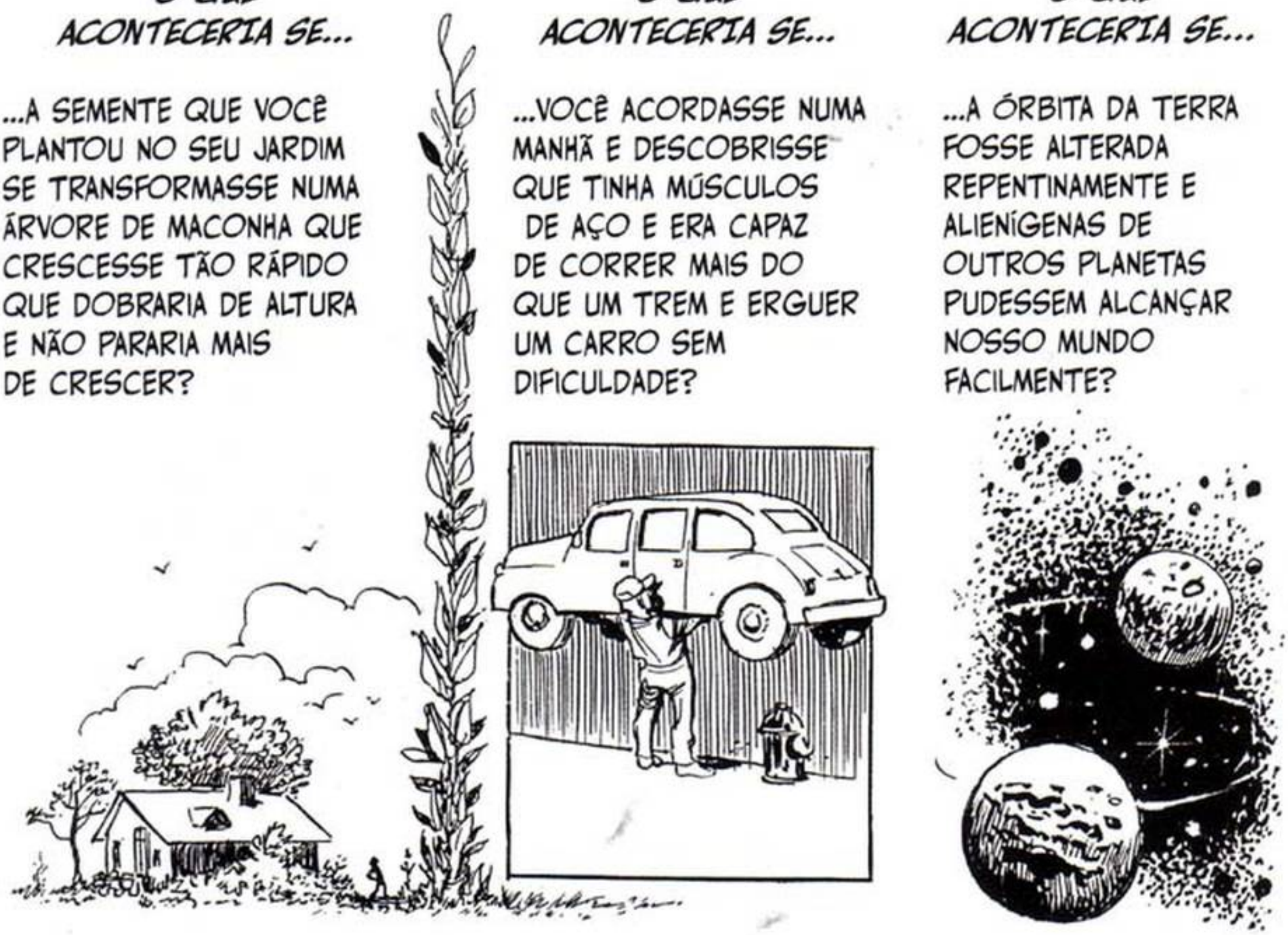
A maioria das histórias vem de uma premissa. Esta é a base do contrato com o leitor. Veremos a seguir algumas premissas populares de história.

> "O QUE ACONTECERIA SE...?" "DEIXE-ME CONTAR SOBRE O QUE ACONTECEU COM..." "ENTÃO, MEU HERÓI É LANÇADO NA SEGUINTE AVENTURA..." "JÁ OUVIU AQUELA DO...?"

O QUE ACONTECERIA SE...?

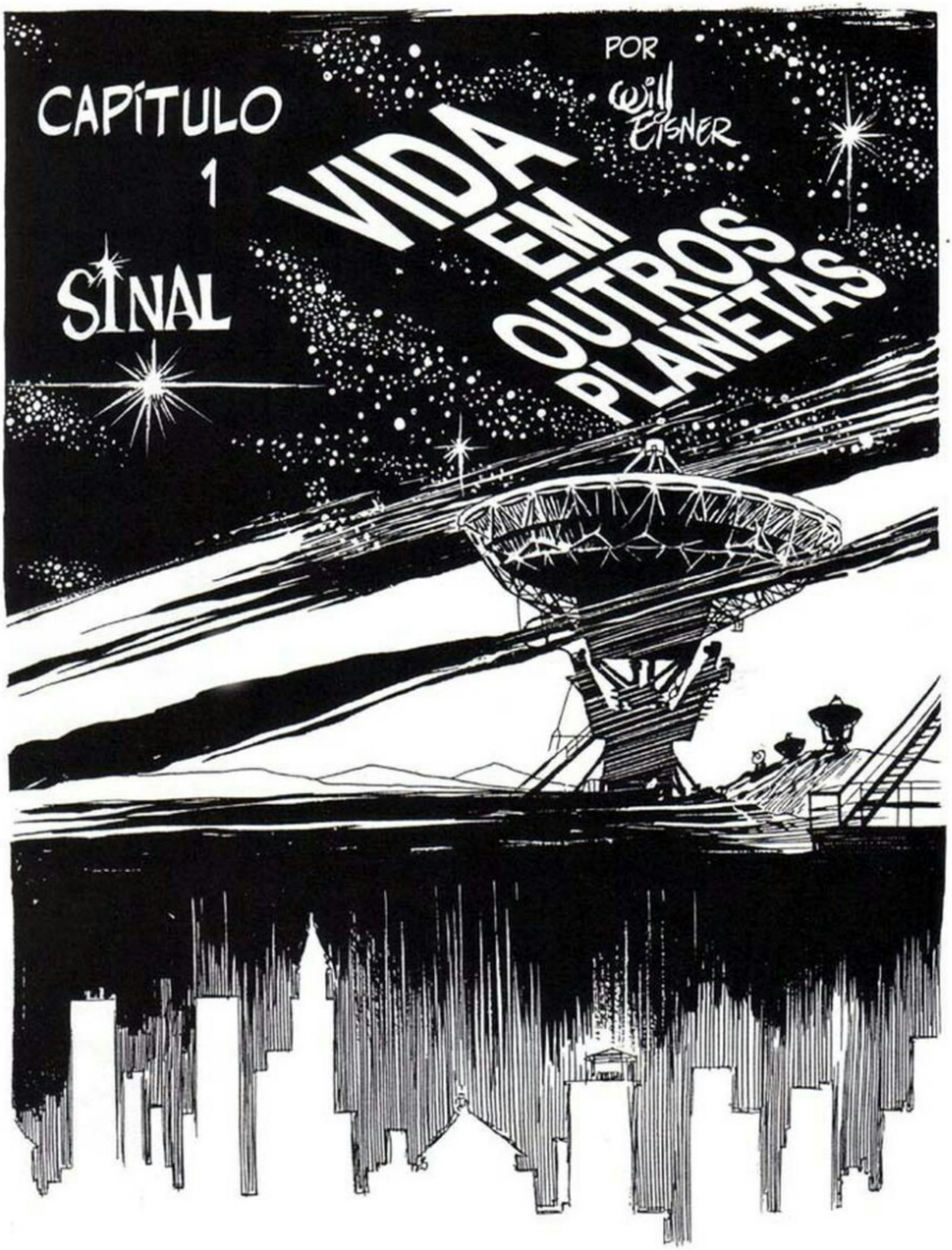
Enquanto um elemento maior da narrativa se baseia na experiência e na realidade, ou na experiência dela, outra fonte gira em torno da criação de um problema.

Veremos aqui três premissas de uma história. Elas tocam preocupações humanas fundamentais – medo e curiosidade. Nelas, a necessidade de aprender a maneira como lidar com uma ameaça é satisfeita com a maneira pela qual o protagonista resolve o problema.



Para o autor de quadrinhos, a fórmula "o que aconteceria se" fornece uma narrativa com um "gancho" no qual pendurar uma seqüência planejada de eventos. Ela também oferece a oportunidade de moldar as imagens que não precisam passar num teste de realidade.

Veremos a seguir o capítulo de abertura de *SINAIS DO ESPAÇO (SIGNAL FROM SPACE)*, publicado originalmente nos EUA pela Kitchen Sink em 1978, e no Brasil pela Editora Abril em Junho de 1991.


CAPÍTULO
1
SINAL
POR
Will Eisner
VIDA EM OUTROS PLANETAS

EM ALGUM MOMENTO ENTRE A MEIA-NOITE E O AMANHECER, NO OBSERVATÓRIO DE RÁDIO-ASTRONOMIA DA CIDADE DE MESA, NOVO MÉXICO...

?!

CHAK CHAK CHAK CHAK CHAK

CHAK CHAK CHAK

DEPARTAMENTO DE CRIPTOGRAFIA

ACORDE, MALLEY... TENHO UMA COISA QUE VAI DEIXAR VOCÊ *DOIDO!*

HEIN?

CLIK

QUERO QUE COLOQUE ISSO NO SEU COMPUTADOR E DECODIFIQUE ESSES SINAIS... AGORA!

UÔÔNNN... ISSO É ALGUM TIPO DE CÓDIGO MALUCO!

RAPAZ... PARECEM PALAVRAS DESCONEXAS... É SIMPLES... MAS *ESTRANHO!*

AHAH... VIU? ELAS ESTÃO NUM TIPO DE *SEQÜÊNCIA MODULADA...* OBVIAMENTE COMPREENDENDO OS NÚMEROS 1, 3, 5, 7, 11, 13, 19, 33, 29, 31... PODEM SER DIVIDIDOS POR UM... OU POR *TODOS ELES!*

ENTÃO?!

ENTÃO... É UM TIPO DE CONCEITO MATEMÁTICO SIMPLES... NÃO DIZ NADA! É SÓ ARITMÉTICA... SEM PARAR!

QUAL É O PROBLEMA, ARGANO...? VOCÊ PARECE DOENTE?!

OH, MEU DEUS! ISSO SIGNIFICA QUE É... *UM SINAL!* SÓ PODERIA TER UMA ORIGEM BIOLÓGICA... UMA... UMA FORMA DE INTELIGÊNCIA... COMO NÓS... VINDA DO *ESPAÇO!*

ISSO É UMA *PIADA!* VOCÊ SÓ PODE ESTAR BRINCANDO!

EU VOU TE MOSTRAR...

VEJA, AINDA ESTÁ CHEGANDO...

UAU!

AGORA PAROU!

ELES PARARAM DE ENVIAR! OBVIAMENTE ESPERANDO UMA RESPOSTA!

VOU INFORMAR ISSO...

NÃO!

PENSE, MALLEY... PENSE! PENSE NAS POSSIBILIDADES...

ME LARGA!

OLHA, ARGANO... NÓS SÓ TRABALHAMOS AQUI... NÃO PODEMOS ESTRAGAR TUDO!

POR FAVOR, MALLEY... MANTENHA SUA BOCA FECHADA POR ALGUMAS HORAS! SÓ PRECISO DE UM TEMPO PARA PENSAR!

5/1

POR QUE ESTAMOS INDO AO RASTREAMENTO?

TEMOS QUE DETERMINAR A *FONTE!*

TRACKING

BOA NOITE! SOU O DR. MARK ARGANO, DA MONITORAÇÃO... ESTE É O PROF. MALLEY, DA CRIPTOLOGIA... TEM UM MINUTO, SR. COBBS?

CLARO! O QUE HOUVE?

PAREM DE ENROLAR! OU VOCÊS ME CONTAM... OU NÃO AJUDO MAIS!

O SR. SERIA CAPAZ DE RASTREAR ESTE SINAL E NOS DAR A FONTE?

HUM... PARECE FÁCIL.

BASEADO NA INTENSIDADE E NA FREQÜÊNCIA, ELE VEM DE ALGUM LUGAR DESTE QUADRANTE! POR QUE TUDO ISSO?

AH... HÃ... SÓ CURIOSIDADE.

É... É!

OK, OK... RECEBEMOS UM SINAL... A DECODIFICAÇÃO DIZ QUE É UM TIPO DE MENSAGEM.

EXISTE VIDA INTELIGENTE EM OUTRO PLANETA TENTANDO FAZER CONTATO CONOSCO... PRECISAMOS ACHAR O PLANETA.

OK... AQUI... VEIO DE UM PLANETA DA ESTRELA BERNARD, A QUASE DEZ ANOS LUZ DE DISTÂNCIA... DENTRO DA NOSSA CAPACIDADE ATUAL DE VIAGEM ESPACIAL... É UM PLANETA... QUASE DO TAMANHO DA NOSSA LUA! ...É O MELHOR QUE CONSEGUI ATÉ AGORA.

BOM TRABALHO, COBBS.

OK, AGORA NÓS SOMOS AS ÚNICAS PESSOAS NA TERRA QUE SABEM DISSO! QUERO QUE VOCÊS DOIS JUREM QUE MANTERÃO SEGREDO ATÉ EU DESCOBRIR COMO CAPITALIZAR ISSO!

OK, EU JURO!

SIM, CLARO! POR QUE NÃO?

WASHINGTON, DC. 21H30...

CAMARADA ZORKY... É NOSSO AGENTE INFILTRADO NO NOVO MÉXICO, COM UM CÓDIGO 6... SEU NOME É COBBS.

NÃO POSSO FALAR AGORA, CAMARADA... MAS SAIBA QUE EU NÃO ME ARRISCARIA A FAZER ESSA CHAMADA SE NÃO FOSSE UMA COISA MUITO IMPORTANTE!

...SIM, SENHOR, ESTOU EM CASA, SOZINHO... ESPERAREI AQUI ATÉ SEUS AGENTES LOCAIS ME CONTATAREM!

MEU DEUS! ELE É UM *ESPIÃO!* AINDA BEM QUE VIEMOS AQUI, ARGANO!

SHHH...

CUIDADO, MALLEY... ELE ESTÁ *ARMADO!*

PARADOS!

VOCÊ É UM MALDITO AGENTE COMUNISTA, COBBS!

NÓS VAMOS ENTREGAR VOCÊ!

É MELHOR ESFRIAREM A CABEÇA... VOCÊS ESTÃO METIDOS NISSO HÁ MUITO TEMPO... VÃO SUSPEITAR QUE ESTÃO COMUNGADOS COMIGO... VIRAM?!

É MENTIRA! NÃO SOMOS ESPIÕES!

ENTENDAM DA SEGUINTE MANEIRA... ESTA INFORMAÇÃO PERTENCE AO MUNDO... NÃO A UM TRAPACEIRO QUALQUER... OU A UMA *NAÇÃO CAPITALISTA NOJENTA...* PENSE UM POUCO NA HISTÓRIA DO HOMEM LIDANDO COM NOVOS TERRITÓRIOS... NÓS SOMOS *BÁRBAROS!* NÃO, AO MENOS SE DUAS GRANDES NAÇÕES PARTILHAREM ISSO, ELAS TERÃO COMO CONTROLAR UMA À OUTRA!

...É UMA QUESTÃO MORAL! ALÉM DISSO, ESTE SINAL TRANSMITIDO PARA A TERRA NOVAMENTE... ENTÃO, OS ELIA TAMBÉM O TERÃO... QUAL O PROBLEMA?

OUÇA, ARGANO... A KGB AINDA NÃO SABE O QUE EU TENHO... ENTÃO, QUANDO CHEGAREM AQUI, DIVIDIREI O CRÉDITO COM VOCÊS. ELES DARÃO UM JEITO PARA VOCÊ IR PARA A URSS... VOCÊ SERÁ IMPORTANTE LÁ!

O QUE ACHA DISSO?

ACHO UMA DROGA, COBBS... *NÃO!*

POR FAVOR, ARGANO, VAMOS PENSAR DIREITO... TALVEZ NÓS...

NÃO!

O NEGÓCIO É MEU! NÃO DOU A MÍNIMA PRA ESSA BABOSEIRA DE MORALIDADE!

PARA TRÁS, ARGANO!

ESTA É A MINHA GRANDE CHANCE...

NEM ESQUENTA EM PROCURAR A ARMA DELE... DÊ-ME AQUELA *PEDRA*, MALLEY!

AJUDE-ME A ME LIVRAR DESTE... *UGHHH!*

-:- UURRRK! ACHO QUE VOU VOMITAR -:-

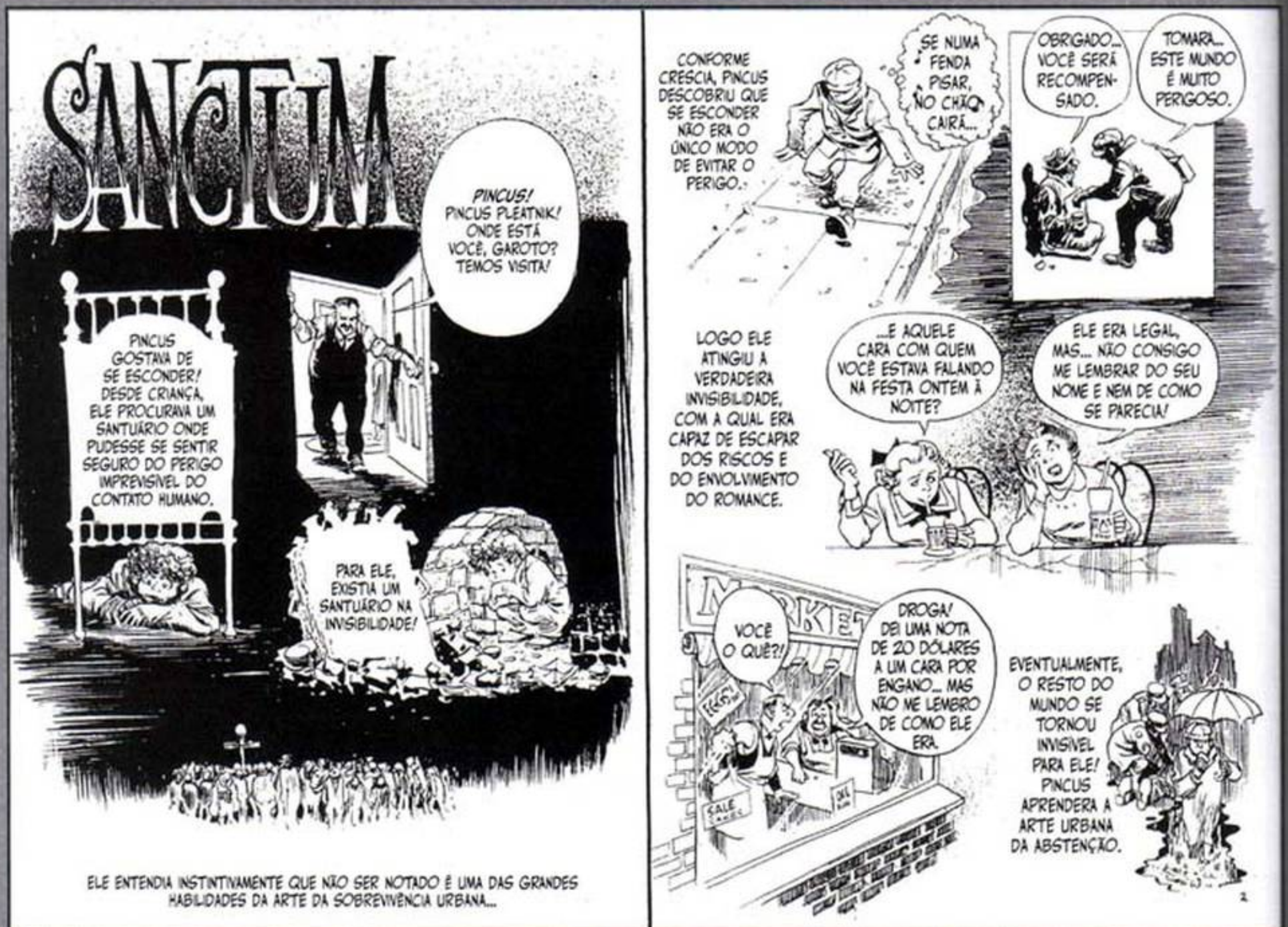
AGORA NÃO, MALLEY... OUÇA, ELE É UM MALDITO ESPIÃO SOVIÉTICO... NÃO FOI GRANDE PERDA! ELES MANTERÃO ISSO EM SILÊNCIO! VÁ PRA CASA. AMANHÃ, VOLTAREMOS A TRABALHAR COMO SE NADA TIVESSE ACONTECIDO!

DEIXE-ME CONTAR O QUE ACONTECEU COM...

Uma audiência está sempre interessada nas experiências de alguém com quem ela é capaz de se relacionar. Há uma coisa muito particular que acontecesse ao leitor enquanto ele "partilha" a experiêcia do ator. A palavra-chave é "partilhar" porque os sentimentos do protagonista são compreensíveis para o leitor, que teria emoções similares nas mesmas circunstâncias.

Ao contar uma história assim numa mídia gráfica, é preciso criar credibilidade. Nos quadrinhos em particular, um prólogo ajuda a dar mais dimensão ao personagem em destaque. Para fazer isso, o prólogo precisa ser moderado. Um prólogo extenso demais entra em conflito com as limitações de espaço, enquanto um muito breve deixa muito para o leitor contribuir. Geralmente, as histórias construídas em torno de um personagem geralmente dependem de um prólogo que o apresente rapidamente.

Na história que veremos a seguir, "*SANCTUM*", um prólogo ocupa as primeiras quatro páginas.



COM O TEMPO, PINCUS TORNOU-SE UM HÁBIL PASSADOR DE ROUPAS E CONSEGUIU UM EMPREGO FIXO NA ALFAIATARIA DE ABE SMOTTER.

BOM TRABALHO!

EU SÓ CONTRATO OS MELHORES...

VOCÊ É UM PASSADOR MUITO BOM, MAS, HONESTAMENTE, VOCÊ PODERIA GANHAR MUITO MAIS LÁ NA FRENTE!

NÃO... EU GOSTO DAQUI, ABE... NOS FUNDOS... É MUITO MAIS *SEGURO!*

TODA NOITE APÓS O SERVIÇO, PINCUS SE MISTURAVA NA CORRENTEZA HUMANA À CAMINHO DE CASA E SEGUIA RUMO AO SEU SANTUÁRIO, APARTAMENTO 4B, NO NÚMERO 55 DA AVENIDA DROPSE...

NO SEU SANTUÁRIO ELE SE SENTIA NO CONTROLE DE SEU AMBIENTE... ELE GOSTAVA DE UMA VIDA ORGANIZADA.

FIM DO PRÓLOGO

...UMA MANHÃ...

MORNING PAPERS

ALÔ?! *JORNAL DIÁRIO?* QUERO FALAR COM A SEÇÃO DE OBITUÁRIOS!

QUERO INFORMAR UM ENGANO. EU *NÃO ESTOU MORTO!*

UM MOMENTO... JOE, ME PASSE A COLUNA DE ÓBITOS DE HOJE!

VAMOS LÁ... O SENHOR DISSE QUE É PINCUS PLEATNIK? ...AH, AQUI ESTÁ...

PINCUS PLEATNIK, FALECIDO NO DIA 14 DE NOVEMBRO, VITIMA DE UM ENFARTE. MORADOR DA AV. DROPSIE, 55. QUAL É O PROBLEMA, SR?

É UM GRANDE ENGANO... EU SOU PINCU PLEATNIK E ESTOU VIVO!

CALMA, SR! AQUI DIZ "PINCUS PLEATNIK, AV. DROPSIE, 55..."

MAS EU ESTOU FALANDO DA DROPSIE 55!

NÃO PRECISA FICAR HISTÉRICO! NÓS IMPRIMIMOS O QUE NOS CHEGA AQUI!

SR, SR!

UM DOIDO!

HUMPF... NUNCA COMETI UM ERRO... MEU TRABALHO É EDITAR AS LISTAGENS QUE NOS ENTREGAM... QUEM MORRE NÃO É MINHA RESPONSABILIDADE!

CLIK CLIK CLIK

O QUE VOU FAZER?

CHAMAR A POLÍCIA!

PARA QUÊ?!

É SÓ UM ENGANO... QUE MAL PODE HAVER NISSO?

EU DEVIA ME ACALMAR... SER MAIS SENSATO!

PINCUS... PINCUS... VOCÊ É UM BOM PASSADOR! VOCÊ TEM UM EMPREGO NA LOJA DO SMOTTER... VOCÊ GANHA A VIDA!

POR QUE ME PREOCUPAR?

ALÉM DISSO, SOU SOLTEIRO, NÃO TENHO FILHOS... NEM FAMÍLIA! QUEM VAI SE IMPORTAR?

HOJE É MEU DIA DE FOLGA... VOU PASSEAR NO PARQUE... TALVEZ ISSO ME ACALME!

CLIK CLACK CLIK

QUE RAIVA... TRABALHO NA SEÇÃO DE OBITUÁRIOS HÁ VINTE ANOS! NÃO COMETO ERROS E PONTO FINAL!

ALÉM DO MAIS... TEM UM MONTE DE GENTE COM O MESMO NOME QUE MORRE TODO DIA!

OK... E DAÍ SE A AGÊNCIA FUNERÁRIA ERROU O ENDEREÇO... É MINHA CULPA??

SÓ POSSO IMPRIMIR O QUE ME DÃO, CERTO?

GERTIE, LIGUE PRA CAPELA DA MIDTOWN MEMORIAL!

...SINTO MUITO, EDNA, MAS O ESCRITÓRIO DELES ESTÁ FECHADO! É SEXTA-FEIRA À TARDE!

OBRIGADA!

BEM, EU TENTEI... EU SOU O QUÊ... DEUS?!

MOVEIS
30 SEMANAS PARA PAGAR
NÃO BAIXAMOS O PREÇO

MINHA NOSSA! EI, CHOLLY!

QUE FOI, CHEFE?

NÃO ENTREGAMOS UMA CÔMODA PRA UM PINCUS PLEATNIK NO NÚMERO 55 DA DROPSIE?

SIM, TRÊS DIAS ATRÁS... PAGAMENTO EM 20 SEMANAS!

FOI O QUE PENSEI!

PINCUS PLEATNIK MORREU ONTEM!

SÉRIO? UH-OH...

NÃO FIQUE AÍ PARADO! VÁ PEGAR O MÓVEL DE VOLTA!

JÁ?!

AGORA, IDIOTA! ANTES QUE OS HERDEIROS PEGUEM!

JÁ ESTOU INDO! É SEXTA À NOITE E VOU ME ATRASAR PRO JANTAR NA CASA DA MINHA MÃE!

...MAS PINCUS PLEATNIK MORREU! ESTÁ NO JORNAL!

VOCÊ É O ZELADOR... PRECISAMOS DO MÓVEL DE VOLTA!

PINCUS MORREU MESMO?

N-NÃO SEI NÃO.

AQUI, OLHE NO JORNAL!

CALMA! NÃO ARRANHEM A PAREDE!

IMOBILIÁRIA

SIM, SR. SCRUGGS, EU SEI QUE É MEU ZELADOR NA DROPSIE 55! O QUE FOI?

UM DOS NOSSOS INQUILINOS *MORREU*? ...ESTAVA COM O *ALUGUEL ATRASADO*? ...HUMMM... UM MÊS? ...SIM, ELE ESTÁ NA LISTA DE OBITUÁRIO! ...PINCUS PLEATNIK!

O QUE QUER DIZER COM SÓ UM MÊS?! ELE ESTÁ ATRASADO... JÁ SABE O QUE FAZER! TRANQUE!

MUDE A FECHADURA E COLOQUE UMA PLACA DE ALUGA-SE... E AUMENTE O ALUGUEL!

COMO ASSIM, NÃO PODE?... ESTOU NO MEU DIREITO! PODEMOS FICAR COM SEUS PERTENCES... ELE NOS DEVE!

NÃO SE PREOCUPE! TENHO ADVOGADOS PRA ISSO! SÓ MUDE A FECHADURA!

O QUE FOI?

HUMM... É NO 4B... NUNCA O VIMOS ENTRAR OU SAIR!

O SR. PLEATNIK MORREU... ESTOU MUDANDO A FECHADURA!

11

UH-OH... ESTÁ FICANDO TARDE... HORA DE IR PRA CASA E JANTAR!

E! MINHA PORTA ESTÁ *TRANCADA*! MINHA CHAVE NÃO ENTRA! AH... FOI *MUDADA*!

QUE BARULHEIRA É ESSA AÍ FORA?!

ALGUÉM TENTANDO ENTRAR NO APARTAMENTO DO PLEATNIK! ...NÃO OLHE... NÃO É DA SUA CONTA!

SR. SCRUGGS! MINHA PORTA ESTÁ TRANCADA... NÃO POSSO ENTRAR!

QUEM É VOCÊ?

SOU PINCUS PLEATNIK, DO 4B... MINHA PORTA ESTÁ -:-

AAH... ELE MORREU!

SAI DAQUI, VAGABUNDO!

GRRRRR!

12

EI, CASEY! PODE CUIDAR DISSO?

OK!

14º DISTRITO

SOU PINCUS PLEATNIK. MORO NA DROPSIE 55... ME PUSERAM PARA FORA!

TEM ALGUMA IDENTIFICAÇÃO, SR?

MINHA CARTEIRA DO SINDICATO.

HUM... MUITO BEM...

POR QUE O COLOCARIAM PRA FORA?

ACHAM QUE ESTOU MORTO!

É POR QUE ACHAM ISSO?

O OBITUÁRIO... NO JORNAL... VEJA... FOI UM *ENGANO*!

ALÔ? JORNAL DIÁRIO...? AQUI É O SARGENTO CASEY DO 14º DISTRITO... ESTOU CHECANDO UM OBITUÁRIO... PINCUS PLEATNIK... AH, TEM UMA RECLAMAÇÃO DELE... ORA, NÃO PODERIA SER UM ENGANO... -:- EI!

OLHA AQUI, DONA! NÃO PRECISA FICAR TÃO BRAVA... EU SÓ QUERIA VERIFICAR... TEM CERTEZA DE QUE... OK, OK, OK... ATÉ LOGO!

OLHE AQUI, SR... SEJA RAZOÁVEL E VÁ PRA CASA, OK? ISSO MESMO...

13

EU NÃO ESTOU MORTO!

14

RING RING RING RING RING RING

RRTTOMMP

AAALÔ?

ALÔ!

É DA ABE SMOTTER...? QUEM ESTÁ FALANDO? AH... A MULHER DA LIMPEZA?

BEM, AQUI É PINCUS PLEATNIK! SOU O PASSADOR! OUÇA, PRECISO FALAR COM O

CLIC!

ZZZZZZZZZZZZ

TELEFONE

15

RING RING

ALÔ? SIM... AQUI É A SRA. SMOTTER... SIM?

VOU CHAMAR O ABE!

HEIN?

REBA, VEJA SÓ ISSO... MEU PASSADOR, PINCUS PLEATNIK, MORREU ONTEM! QUE DROGA!

ABE... TELEFONE!

PRA MIM? QUEM É?

É A MULHER DA LIMPEZA... DA SUA LOJA, ABE.

ELA DISSE QUE PINCUS, O SEU PASSADOR, ACABOU DE LIGAR PRA LÁ E...

DESLIGUE!

CLARO, MAS... MAS...

NÃO DIGA NADA... APENAS DESLIGUE!

OH, MEU DEUS! FORAM ELES!

ELES QUEM?!

ESSE TELEFONEMA FOI O JEITO DELES DE ME AVISAREM... OS CAPANGAS DO SINDICATO DEVEM TER MATADO O POBRE PINCUS!

16

EU NÃO ENTENDO, ABE...

PINCUS ERA DO SINDICATO DOS ALFAIATES... NÃO DO SINDICATO DOS PASSADORES... NÃO ENTENDE?

E QUAL É A DIFERENÇA?!

ESTÃO BRIGANDO PELO CONTROLE DA MINHA LOJA!

OS PASSADORES QUEREM COLOCAR SEUS HOMENS NA LOJA!

...ENTENDI... PRA FAZER ISSO, É PRECISO QUE HAJA UMA VAGA!

OH, MEU DEUS!

EXATAMENTE! AQUELES MALDITOS CAPANGAS!

O QUE VOCÊ VAI FAZER, ABE?

ALÔ, VITO? AQUI É O ABE... OK, VOCÊ VENCEU! HÁ UMA VAGA... PODE MANDAR SEU PASSADOR NA MANHÃ DA SEGUNDA!

17

SAIA DAÍ VAGABUNDO... NADA DE VADIAGEM AQUI... VAMOS, VAMOS!

NÃO SOU VAGABUNDO, SOU UMA VÍTIMA DA CIDADE!

VA-MOS!

É QUEM SE IMPORTA? VOCÊ?

SAIA!

OS VAGABUNDOS SÃO UM TRANSTORNO SOCIAL... FRAGMENTOS... PARA SEREM COLOCADOS DE LADO POR UM SISTEMA CRUEL... SOMOS PESSOAS AINVISÍVEIS!

SÓ ESTOU FAZENDO MEU TRABALHO!

HAH... SEU TRABALHO... SEU TRABALHO! E QUANTO ÀS VIDAS QUE VOCÊS TOCAM?!

AAAAH!

PRA VOCÊ É SÓ TIRAR UM VAGABUNDO DO BANCO! MAS PARA OS VAGABUNDOS É UMA QUESTÃO DE SOBREVIVÊNCIA!

?

BEM... OLHE SÓ PRA ISSO! MAIS UM!

EI, AMIGO... VOCÊ ESTÁ NO MEU LUGAR... HUMMM... NUNCA TE VI POR AQUI!

ME DESCULPE... NÃO TENHO PRA ONDE IR!

POR FAVOR, ESTOU COM UM PROBLEMA TEMPORÁRIO! NÃO SEI PRA ONDE IR OU O QUE FAZER!

TUDO NA VIDA É TEMPORÁRIO, AMIGO. O QUE ACONTECEU?

FUI LISTADO COMO MORTO NUM OBITUÁRIO! DESDE ENTÃO, FUI COLOCADO PRA FORA COMO SE EU NÃO EXISTISSE!

HAH! MAIS UMA VÍTIMA DO SISTEMA!

OUÇA... SOU APENAS LIXO! NÃO TENHO COMO VENCÊ-LOS! MAS VOCÊ PODE LUTAR CONTRA!

SIM, SIM... VOCÊ TEM RAZÃO! NA SEGUNDA-FEIRA, LOGO DE MANHÃ, VOU ATÉ O MEU EMPREGO... MEU CHEFE, ABE SMOTTER, VAI ME AJUDAR!

GUSSIE, VOCÊ VIU O OBITUÁRIO NO JORNAL DA SEXTA?

PINCUS PLEATNIK MORREU! ELE ERA PARENTE SEU, NÃO?

SIM... QUE PENA!

E ENTÃO? ELE VALIA ALGUMA COISA? QUERO DIZER, DEVIAMOS DAR UMA OLHADA NISSO, NÃO?

OH, HERB... ISSO É TÃO EMBARAÇOSO! PINCUS MORREU NA SEXTA... EU QUASE NÃO O VIA!

NÃO SEJA BOBA, GUSSIE! ELE PODE TER DEIXADO ALGUMA COISA! ...VOCÊ É PRIMA DELE!

MUITO DISTANTE... NEM MENCIONARAM O MEU NOME NO OBITUÁRIO!

ELE TINHA ALGUÉM??

NÃO! OUVI DIZER QUE ELE ERA UM HOMEM SOLITÁRIO!

ESTE É O PONTO!

SE PINCUS DEIXOU ALGUM DINHEIRO, VOCÊ É A PRIMEIRA DA LISTA!

E-EU ME SINTO UM ABUTRE!

LIGUE PRO SEU ADVOGADO!

S-SIM... AHAM... SIM... OK, GUSSIE, EU ENTENDO! AGORA, A PRIMEIRA COISA QUE TEMOS A FAZER É CONSEGUIR O TESTAMENTO DE PINCUS... ELE TINHA ALGUM DINHEIRO?

JAKE GOLD ADVOGADO

HUMMM... BEM... ELE DEVIA TER UMA CONTA BANCÁRIA, UMA PENSÃO SINDICAL... ALGUM SEGURO, TALVEZ? BENEFICIÁRIOS? ...VOCÊ NÃO SABE? OK, OK, OK.

PROVAVELMENTE, ISSO VAI PARAR NO TRIBUNAL... COMO SUA ÚNICA PARENTE CONHECIDA, VOCÊ DEVERIA ENTRAR COM UMA AÇÃO JÁ. HAVERÁ ENCARGOS LEGAIS, É CLARO!

JAKE GOLD ADVOGADO

ENTÃO... O QUE FAZEMOS AGORA?

DÊEM UMA VASCULHADA NOS DOCUMENTOS DELE... DEVEM ESTAR NO QUARTO DELE!

OOOH! ISSO É MÓRBIDO DEMAIS PRA MIM!

DEIXE QUE EU FAÇO ISSO!

APOSTO QUE O PINCUS TINHA DINHEIRO ESCONDIDO!

A. SMOTTER ALFAIATARIA

LAVAGEM A SECO

QUEM É?

SOU EU, PINCUS! O ABE JÁ CHEGOU?

NÃO, ELE VIRÁ MAIS TARDE!

NOSSA! ESTOU HORRÍVEL! DORMI NO PARQUE O FIM DE SEMANA TODO! RAPAZ, TIVE UM PROBLEMA...

E QUEM É VOCÊ?

SOU TONY, O NOVO PASSADOR!

QUE PASSADOR? EU SOU O PASSADOR AQUI!

VOCÊ?! NÃO PODE SER... ELE MORREU... O SINDICATO ME MANDOU PRA SUBSTITUÍ-LO!

EU NÃO ESTOU MORTO!

CALMA, CALMA... HÃ... EU JÁ VOLTO, OK?

ALÔ? QUERO FALAR COM JOE, O DELEGADO! AQUI É O TONY, DA ALFAIATARIA DO SMOTTER...

TEM UM CARA AQUI DIZENDO QUE É PINCUS, O ANTIGO PASSADOR!

O QUÊ?! ELE PARECE MAIS UM VAGABUNDO!

OK, TONY! SEGURA ELE AÍ... VAMOS DAR UM JEITO NISSO! VOLTE AO TRABALHO!

O QUE ACHA DISSO...? O MALDITO SINDICATO DOS ALFAIATES MANDOU O HOMEM DELES DIZENDO QUE É UM PASSADOR...

QUE RANA!

OK, VAMOS JOGAR DO JEITO DELES... EI, GUIDO! TRAGA O BENNO AQUI COM VOCÊ!

OK, CHEFE!

RAPAZES... VÃO ATÉ A LOJA DO SMOTTER E DÊEM UM JEITO NUM CARA... ELE ESTÁ DANDO TRABALHO A UM DOS NOSSOS, O TONY!

VOCÊ ACHA MELHOR ELIMINAR O SUJEITO?

NÃO, NÃO, NÃO! ELE É DO SINDICATO DOS ALFAIATES... UM ZÉ NINGUÉM!

E?

ENTÃO, NÓS APRONTAMOS COM ELES!

LEVEM O CARA PRA FORA DE JERSEY... SECAUCUS, TALVEZ... E LARGUEM ELE POR LÁ!

NADA MUITO PESADO... MAS QUANDO ELE VOLTAR, JÁ SERÁ NOITE! HAR HAR!

ENTÃO, OS CARAS DO SINDICATO DOS ALFAIATES ENTENDERÃO O NOSSO RECADO E NOS DEIXARÃO EM PAZ!

PODE DEIXAR!

VOCÊ ESTÁ ME INCOMODANDO! VÁ EMBORA!

ESTE É O MEU SERVIÇO!

ESTOU DIZENDO QUE SOU O PASSADOR AQUI!

É MELHOR VOCÊ FICAR CALMO! VAMOS RESOLVER ISSO!

ONDE ESTÁ O ABE? ELE RESOLVERÁ TUDO... ELE ME CONHECE!

ABE VAI CHEGAR MAIS TARDE... EU JÁ DISSE!

AGORA, SENTE AÍ!

DING ♪

ONDE ELE ESTÁ? AH, É AQUELE ALI?

É!

QUEM SÃO VOCÊS?

ME LARGUEM!

SHHH...

AGORA, NÃO VÁ CRIAR PROBLEMAS!

FIQUE QUIETO AÍ E CALE A BOCA! VAMOS DAR UMA VOLTINHA!

NÃO QUEREMOS CONFUSÃO!

VOCÊS NEM MESMO SABEM QUEM EU SOU! ME DEIXEM SAIR!

CLARO QUE SABEMOS! VOCÊ É DO SINDICATO DOS ALFAIATES! AGORA, SENTA AÍ E VOCÊ NÃO SAIRÁ MACHUCADO!

VOCÊS NÃO ENTENDEM... NÃO ESTOU MORTO! FOI SÓ UM ENGANO!

CALE A BOCA!

PRA ONDE VOCÊS ESTÃO ME LEVANDO?

EU DISSE QUE NÃO QUERÍAMOS CONFUSÃO!

27

AGORA ELE FICOU QUIETO!

ÓTIMO! MANTENHA-O ASSIM. FALTA UM QUILÔMETRO OU DOIS PARA A ESTRADA SECUNDÁRIA!

28

SCHRRRCH

PUTA MERDA! ELE SALTOU DO CARRO!

FOI MESMO... E CAIU LÁ EMBAIXO... ESTÁ MORTO!

O QUE VAMOS FAZER, BENNO?

VAMOS FICAR DE BICO CALADO! QUEM VAI SABER? VAMOS SAIR DAQUI... VAMOS SAIR DAQUI!

MARÉ ALTA

29

30

ENTÃO, MEU HERÓI É LANÇADO NA SEGUINTE AVENTURA...

Na narrativa gráfica, talvez o formato mais confortável seja aquele no qual um personagem, com características bem estabelecidas, mergulha numa aventura desafiadora.

Nesse caso, o autor de quadrinhos só precisa de um conjunto de "desafios" para o herói. Numa história dessas, o leitor não espera uma trama complexa ou um conjunto de circunstâncias bem planejado. Na verdade, quanto mais simples o problema, melhor. AÇÃO é a trama.

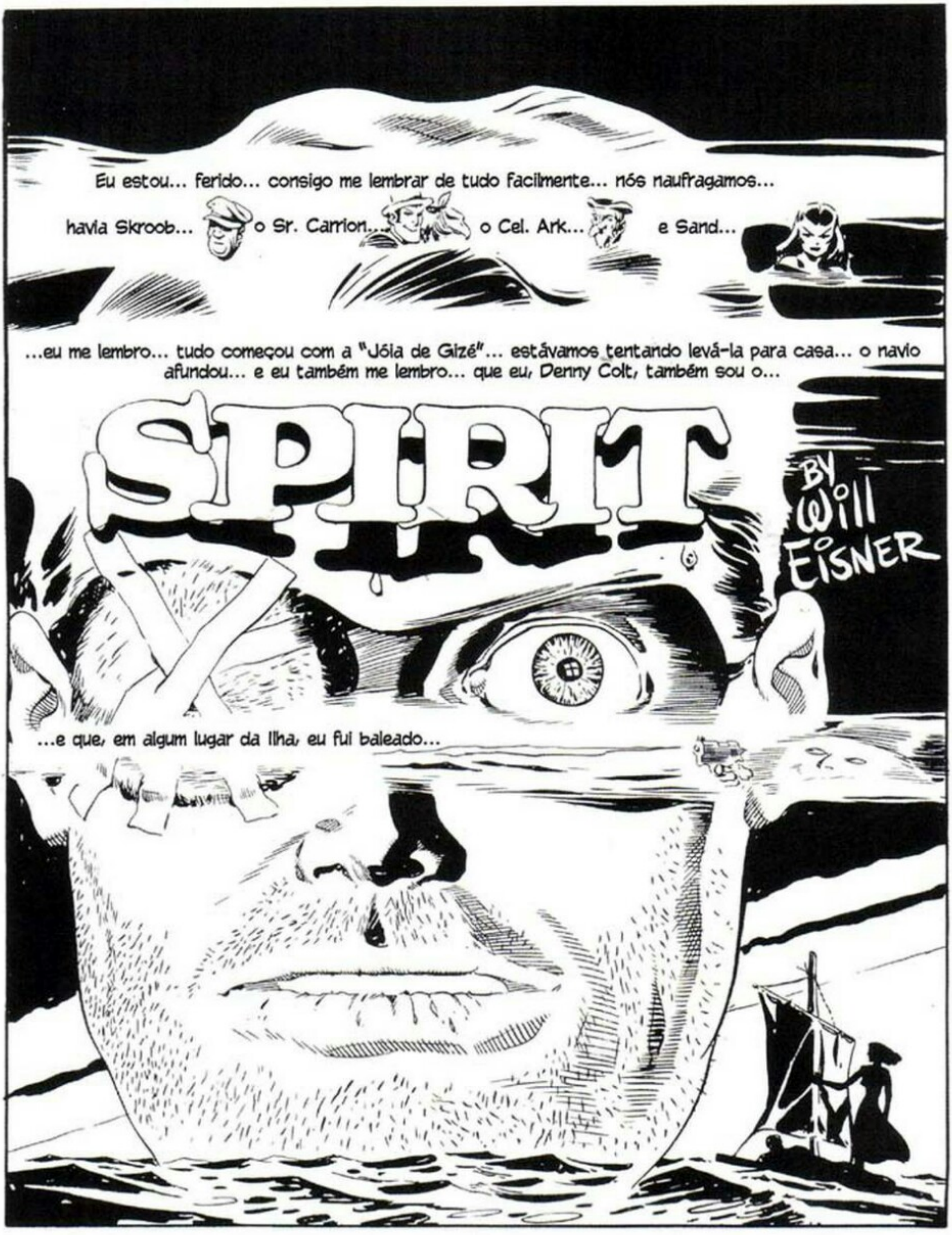
Isso é bastante comum nas histórias de super-heróis. A ação funciona muito bem para o narrador porque os super-heróis são uni-dimensionais. Levando em conta que os atributos de um herói são essencialmente físicos – força, visão, locomoção ilimitadaa etc – a ameaça pode surgir em resposta à natureza dessas características. Nesse tipo de história, a ausência de sutileza na interação torna as tramas previsíveis. Por esta razão, o narrador de quadrinhos pode recorrer à novidade de usar a arte no estilo cinematográfico. A audiência dos filmes desenvolve um tipo de capacidade literária cinemática sobre o tempo e a vontade, enquanto que ler quedrinhos geralmente antecipa o efeito de situações familiares. Ao empregar as imagens num estilo do tipo "efeitos especiais" com câmeras em ângulo inclinado, o narrador pode gerar estímulo dentro de uma trama banal.

IMAGENS COM "TOMADA CINEMATOGRÁFICA" TÊM UM CERTO VALOR NA HISTÓRIA IMPRESSA PORQUE DESPERTAM UM ESTADO DE HUMOR E UM SENTIMENTO DO AMBIENTE.

No exemplo a seguir, o herói não é super-humano. Ele é definido como um lutador poderoso, mas vulnerável. A aventura na qual ele é jogado capitaliza sua vulnerabilidade. O conto gira em torno da habilidade do herói em sair bem-sucedido.

História publicada originalmente em 26 de Março de 1950

A ILHA



CREAK

DEVO ESTAR NUMA MONTANHA RUSSA...

CLARO... É ISSO! ESTOU EM CENTRAL CITY E ANDANDO NUMA MONTANHA RUSSA...

ÁGUA...

QUATRO DIAS... *QUATRO DIAS!* COMO FUI IDIOTA AO TENTAR CHEGAR EM TERRA FIRME COM UM HOMEM FERIDO NESTA JANGADA IMPROVISADA!

NÃO ADIANTA, *SPIRIT!* VOCÊ ESTÁ TENTANDO ESTA GARRAFA SECA DESDE ONTEM... ISSO É...

?

HUMMM-MMM HUMMM...

SPIRIT!

É TERRA!

ORA, ORA, SE NÃO É O DOLAN! COMO VAI, DOLAN? EU ESCONDI A JÓIA MUITO BEM! NINGUÉM JAMAIS A ENCONTRARÁ... NINGUÉM...

PUF-PUF... ELE ESTÁ ARDENDO EM FEBRE! VOU ARRASTÁ-LO ATÉ A SOMBRA, E COBRI-LO COM FOLHAS PARA MANTÊ-LO QUENTE! PUF...

O SOL VAI SE POR DENTRO DE MEIA-HORA! TENHO QUE AGIR RÁPIDO! VEU VOU CONSTRUIR UM ABRIGO E ACENDER UMA FOGUEIRA!

RIP!

OUTRA ILHA DESERTA! SE, PELO MENOS, APARECESSE UM NAVIO! *QUANTO TEMPO ISSO VAI DURAR?* SPIRIT, VOCÊ PRECISA MELHORAR! VOCÊ VAI ESTAR BOM EM UM DIA OU DOIS! VOCÊ VAI FICAR BOM, ESTÁ ME OUVINDO?

QUERIDO!

ELLEN...

ELLEN...

MAIS TARDE...

ESTÁ ESCURECENDO MAIS CEDO DO QUE EU ESPERAVA! NÃO DEVE FAZER MAIS DE QUINZE MINUTOS QUE EU SAÍ! SE, PELO MENOS, HOUVESSE VIDA NESSAS ILHAS... SPIRIT... *VOLTEI!*

ELE SUMIU!

CALOR

EM ALGUM LUGAR DA ILHA, O SPIRIT VAGUEIA PELA SELVA...

BEEP A BEEP - BEEP BEEP BE

BEEP!

BEEP BEEP BEEP

BEEP BEEP BEEP BEEP

ORA, ORA, ORA, ORA, ORA!

MÁSCARA AZUL, LUVAS AZUIS... TSC, TSC... ACHO QUE É O *SPIRIT!*

COMO VOCÊ ESTÁ, MEU VELHO? ESTÁ LEMBRADO DO SEU VELHO AMIGO DE CENTRAL CITY, *ARCHIE FLYE?* LEMBRA DE COMO ME MANDOU PARA A PRISÃO, POR FALSIFICAÇÃO?

COMO VOCÊ ESTÁ, MEU CHAPA?

FLYE PARA O SUBMARINO SNYDER... VOCÊS ESTÃO AÍ? PAREM COM ESSAS MALDITAS MENSAGENS! NÃO PASSOU NENHUM NAVIO MERCANTE ESTA SEMANA! EU DAREI O SINAL QUANDO O PRÓXIMO PASSAR! CÂMBIO E DESLIGO! CLIC!

ESTOU NUM NOVO NEGÓCIO, SPIRIT! SOU O VIGIA DE UM BANDO DE SUBMARINOS PIRATAS! VOCÊ ESCOLHEU UMA PÉSSIMA ILHA PARA NAUFRAGAR! HEH HEH HEH!

ENQUANTO ISSO...

ELE NÃO PODE TER IDO LONGE NAQUELAS CONDIÇÕES! MALDITOS CIPÓS!

VOCÊ VÊ CADA COISA ESTRANHA NUMA SELVA! AQUILO ALI PARECE MAIS UMA ANTENA DE RÁDIO!

MAS É UMA ANTENA! HÁ UMA ESTAÇÃO DE RÁDIO NESTA ILHA!

ENQUANTO ISSO...

CRASH!

CAIA, SEU MALDITO! CAIA!

JÁ CHEGA, SENHOR! FIQUE LONGE DO SPIRIT E PONHA AS MÃOS PRA CIMA!

SPIRIT!

PARA TRÁS! EU AVISEI... PARA TRÁS!

6

GLUP GLUP

-:GLUP:- ESTAVA DESCARREGADA!

...PEGUE UMA CORDA, SAND! VAMOS AMARRÁ-LO...

É PRA JÁ! ELE TEM UM BOM KIT DE PRIMEIROS SOCORROS AQUI DENTRO! VOU CUIDAR DE VOCÊ NUM INSTANTE!

NO DIA SEGUINTE...

SAND... OLHE ISSO... ACABOU DE CHEGAR UMA MENSAGEM DE RÁDIO... PARECE QUE ESTAMOS NUMA ROTA MERCANTIL!

E TUDO SE ENCAIXA PERFEITAMENTE! CONVENCI O VELHO ARCHIE AQUI A ME MOSTRAR TUDO! HÁ UM ESCONDERIJO DE REABASTECIMENTO NESTA ILHA... O QUE SIGNIFICA QUE O SUBMARINO PIRATA ESTARÁ AQUI NA SEMANA QUE VEM!

NAQUELA NOITE...

ENTÃO... UMA AVENTURA TERMINA... E AQUI ESTAMOS NÓS... NUMA ILHA DESERTA... ESPERANDO A PRÓXIMA! HAH... UMA SEMANA INTEIRA SEM NADA PRA FAZER ALÉM DE ESPERAR!

NÃO SERÁ TÃO RUIM! HÁ MUITA COMIDA NA ILHA!

ORA ESSA! QUE PIADA! UMA VEZ, 600 GAROTOS VOTARAM EM MIM COMO A "GAROTA COM QUEM ELES GOSTARIAM DE NAUFRAGAR NUMA ILHA DESERTA"... E VOCÊ... DORMIU!

HÃ... VOCÊ DISSE ALGUMA COISA?

AH, CALA A BOCA E VAI DORMIR!

JÁ OUVIU AQUELA DO...?

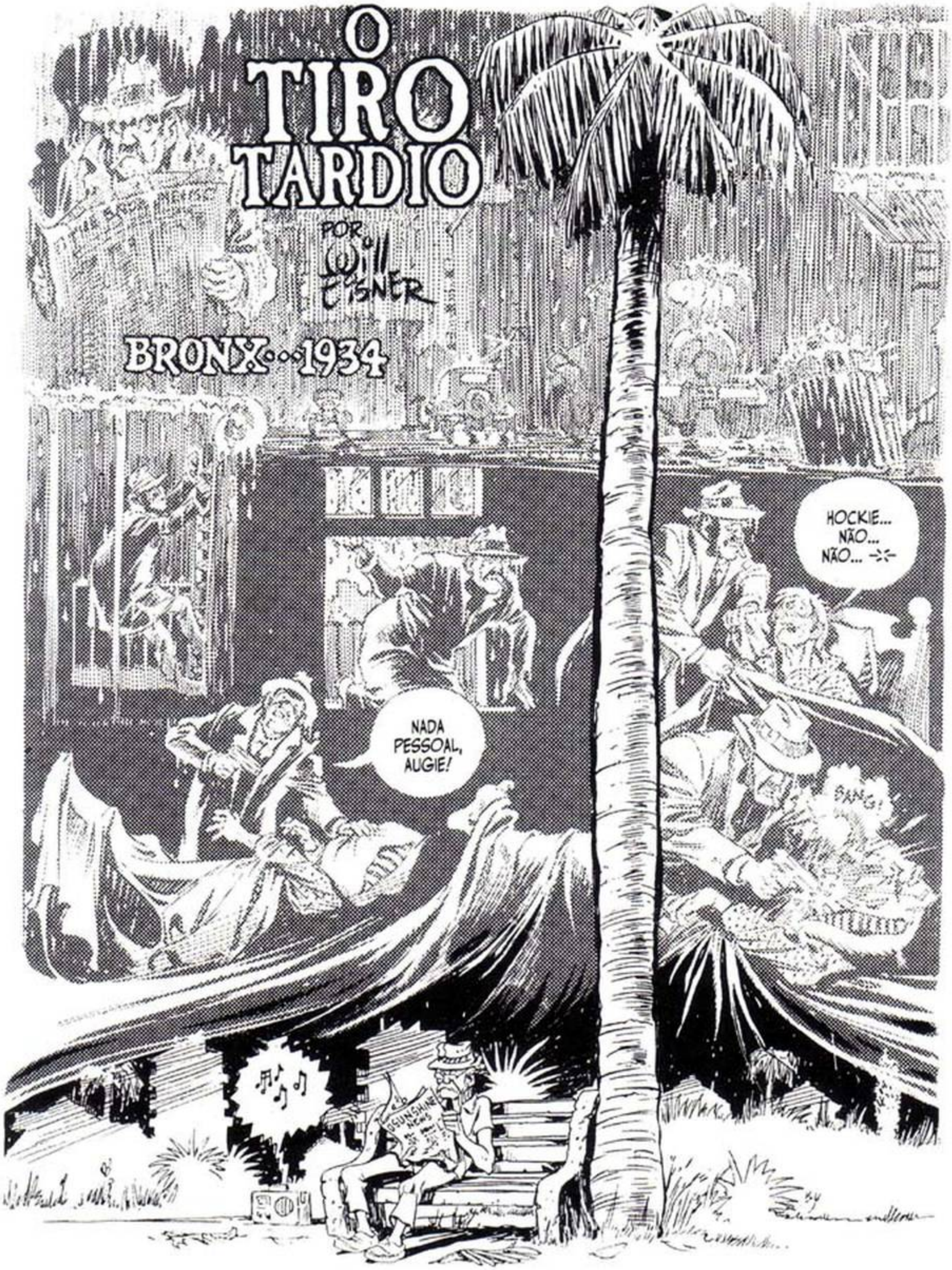
Histórias podem depender de uma piada. Estruturalmente, uma piada é a dramatização de uma "surpresa". Um resultado incongruente de um ato ou discurso, ela também pode estar na forma de diálogo ou ser apresentada como um incidente. É o imprevisto e o inesperado que despertam o prazer do alívio ou do divertimento que resulta na risada.

Ao contar uma piada, o narrador deve se concentrar em representar a ação ou o ambiente do qual a piada depende. O leitor é levado por uma trilha que muda de rumo repentinamente. Apesar do assunto poder ser contado em uma ou duas linhas escritas, o autor de quadrinhos tem de dar vida a um cenário que irá acomodar os desenhos. Isso é conseguido adicionando background antes e depois do assunto. Os comediantes de Vaudeville chamavam isso de "fazer rir de" uma piada.

Nesse tipo de história é necessário um prólogo. Ele permite que o autor de quadrinhos empregue artifícios gráficos tanto para transmitir "flashbacks" como para intensificar as reações dos indivíduos envolvidos. O texto sozinho não é o bastante para sustentar a ambientação da narrativa gráfica. Contar uma piada com ilustrações requer que o narrador mantenha absoluto controle das imagens. Torna-se necessário, entretanto, que se evite sutilezas na arte e se dependa de estereótipos e imagens facilmente reconhecíveis.

A ESTRUTURA DE UMA PIADA CONTADA GRAFICAMENTE
TEM UMA ARQUITETURA FÁCIL DE SE DEFINIR.

Na história que veremos a seguir, a "piada" é simples. Um ex-matador tenta terminar um serviço 50 anos após a data em que ele foi contratado para executá-lo. Ao fazer isso, ele morre de um ataque do coração. Sua vítima sobrevive sem saber que estava prestes a ser assassinada por um amigo. A piada está na ironia da pena surpreendente que ele sente pelo matador e a frase final, "viver é um negócio arriscado" serve para justificar a história.


O TIRO TARDIO
POR Will Eisner
BRONX··1934
HOCKIE... NÃO... NÃO...
NADA PESSOAL, AUGIE!
BANG!
SUNSHINE NEWS

DON ANGELINO ESTÁ? DIGA QUE HOCKIE LOZANIA ESTÁ AQUI PARA VÊ-LO!

PALMA OLIVE OIL

VOCÊ VAI TER QUE ESPERAR... PAPAI ESTÁ CONVERSANDO COM ALGUÉM!

VOCÊ É TONY, O FILHO DELE?

SOU...

...ALÉM DISSO, SR. ANGELINO... PODE IR PRO INFERNO... NÃO VOU VENDER E *PONTO FINAL!*

PAPAI VAI VÊ-LO AGORA, SR. HOCKIE...

AUGIE JÁ ERA!

MUITO BOM, HOCKIE! TENHO OUTRO SERVIÇO PRA VOCÊ... E É GRANDE... *CINCO MIL!*

QUEM?

O SUJEITO QUE ACABOU DE SAIR! DAVE BUNGEY... ELE ESTÁ NOS CRIANDO PROBLEMAS... QUERO QUE SEJA RÁPIDO E LIMPO!

BANG

PUTA MERDA!

...A ESPOSA DELE?! VOCÊ MATOU A ESPOSA? IDIOTA! VOCÊ DEIXOU O BUNGEY ESCAPAR!

COMO EU IA SABER QUE ELE NÃO ESTAVA NA CAMA COM A ESPOSA?! ...ELE SAIU DA CIDADE... -:- SINTO MUITO!

SÓ APAREÇA AQUI DE NOVO DEPOIS QUE TERMINAR O SERVIÇO COM O DAVE BUNGEY, HOCKIE!

SIM, SENHOR! EU VOU PEGÁ-LO... NÃO IMPORTA QUANTO TEMPO LEVE, DON ANGELINO!

MAIS UM ÓTIMO DIA EM SUNSHINE CITY... A REGATA DE 1985 TERÁ UM CLIMA PERFEITO ESTE ANO...

POSSO ME SENTAR AQUI?

-UFA!- NÃO É FÁCIL TER 83 ANOS... ESTOU CANSADO!

É, EU SEI... TENHO 82!

EU CONSEGUIA DESCARREGAR 200 CAIXAS DE AZEITE EM UMA TARDE!

AZEITE? EU MEXI COM ISSO NO NORTE! *PRA QUEM VOCÊ TRABALHAVA?*

PALMA OIL... *DON ANGELINO!* NA ÉPOCA, EU RESOLVIA PROBLEMAS PRA ELE... VOCÊ SABE, PROBLEMAS TRABALHISTAS... COISAS ASSIM!

ELE? *HAHAHAH!* AQUELE *VELHO MAFIOSO...* RAPAZ, ELE ERA UM BANDIDO!

VOU TE CONTAR... UMA VEZ, ELE TENTOU *ME APAGAR!* MAS O DESGRAÇADO MATOU MINHA ESPOSA POR ENGANO... EU FUGI E VIM PRO SUL... OUVI DIZER QUE O *FILHO* DELE, TONY, ASSUMIU DEPOIS QUE ELE MORREU...

QUAL É O SEU NOME?

DAVE BUNGEY... E O SEU?

HENRY LOZANIA... ME CHAME DE *"HOCKIE"!*

PRAZER EM CONHECÊ-LO!

IGUALMENTE, COM CERTEZA!

PALMA INTERNATIO

QUEM?

SR. ANGELINO, LIGAÇÃO DE UM TAL SR. HOCKIE... ELE DIZ QUE É URGENTE!

...SIM... AQUI É O *TONY*... MEU PAI MORREU 30 ANOS ATRÁS! SIM... EU ME LEMBRO DE VOCÊ!

CONTRATO...? MAS QUE CONTRATO?

OLHE AQUI, MEU BOM HOMEM... SE VOCÊ TINHA UM CONTRATO COM MEU PAI, NÃO TEMOS REGISTRO ALGUM! HEIN? VERBAL?... E QUAIS ERAM OS TERMOS EXATAMENTE? NÃO PODEMOS HONRAR ESSE TIPO DE COISA!

OUÇA, GAROTO... EU TENHO UM CONTRATO COM ANGELINO! ELE ERA UM HOMEM HONRADO!

US$ 5000 POR UM SERVIÇO... E VOCÊ SABE O QUE EU QUERO DIZER, TONY!!

EU PROMETI DAR UM JEITO EM *DAVE BUNGEY* E AGORA EU O ENCONTREI... *HOCKIE LOZANIA SEMPRE TERMINA UM SERVIÇO...* EU VOLTAREI A LIGAR!

SEGUNDA-FEIRA

EU GOSTO DE JOGAR GOLFE COM VOCÊ, HOCKIE, MAS VOCÊ É LENTO DEMAIS... SEMPRE FICA PRA TRÁS!

PODE IR, DAVE... TE ALCANÇO DEPOIS!

CLICK

DROGA DE ARMA ENFERRU-JADA!

CLICK

CLICK

EI, HOCKIE! POR QUE A DEMORA?

TERÇA-FEIRA

OI, DAVE... EU... HÃ... SOUBE DE SEU ACIDENTE... VOCÊ ESTÁ BEM?

EMERGE

CLARO... SÓ UM POUCO ABALADO... O MECÂNICO DEVE TER FICADO LOUCO! OS CABOS DOS FREIOS ESTAVAM *SOLTOS!*

HAH! ESSES JOVENS MECÂNICOS NÃO SABEM DE NADA!

VOCÊ NÃO ME PARECE MUITO BEM, HOCKIE!

UMA SEMANA DEPOIS...

...CLARO QUE É ÓTIMO ESTAR EM PÉ DE NOVO, HOCKIE... AAH... O QUE É ISSO?... *GELÉIA?* ÓTIMO... MINHA FAVORITA...

O PRAZER É MEU, DAVE!

...ALÔ, HOCKIE?... NÃO COMA AQUELA GELÉIA... EU DEI UM BISCOITO COM GELÉIA PRO GATO DA SRTA. GOODMIN... E ELE FICOU DOENTE E *MORREU!!*

OBRIGADO, DAVE... MUITO OBRIGADO...

...E, NA SEMANA SEGUINTE...

ALÔ? CHAME O SR. *TONY ANGELINO...* TENHO *BOAS NOVAS!*

O QUE VOCÊ QUER DIZER COM ELE NÃO PODE ME ATENDER?! AQUI É O HOCKIE!

DIGA A ELE QUE CONSEGUI!

DAVE ESTÁ MOR...

OH

BELO FUNERAL... POBRE HOCKIE... VIERAM POUCAS PESSOAS...

FUNERAL HOME

ELE ERA UM GRANDE AMIGO SEU, DAVE?

BEM... NA VERDADE, NÃO! EU NÃO SABIA MUITO SOBRE ELE... CHEGAMOS A TRABALHAR NO MESMO RAMO ANOS ATRÁS...

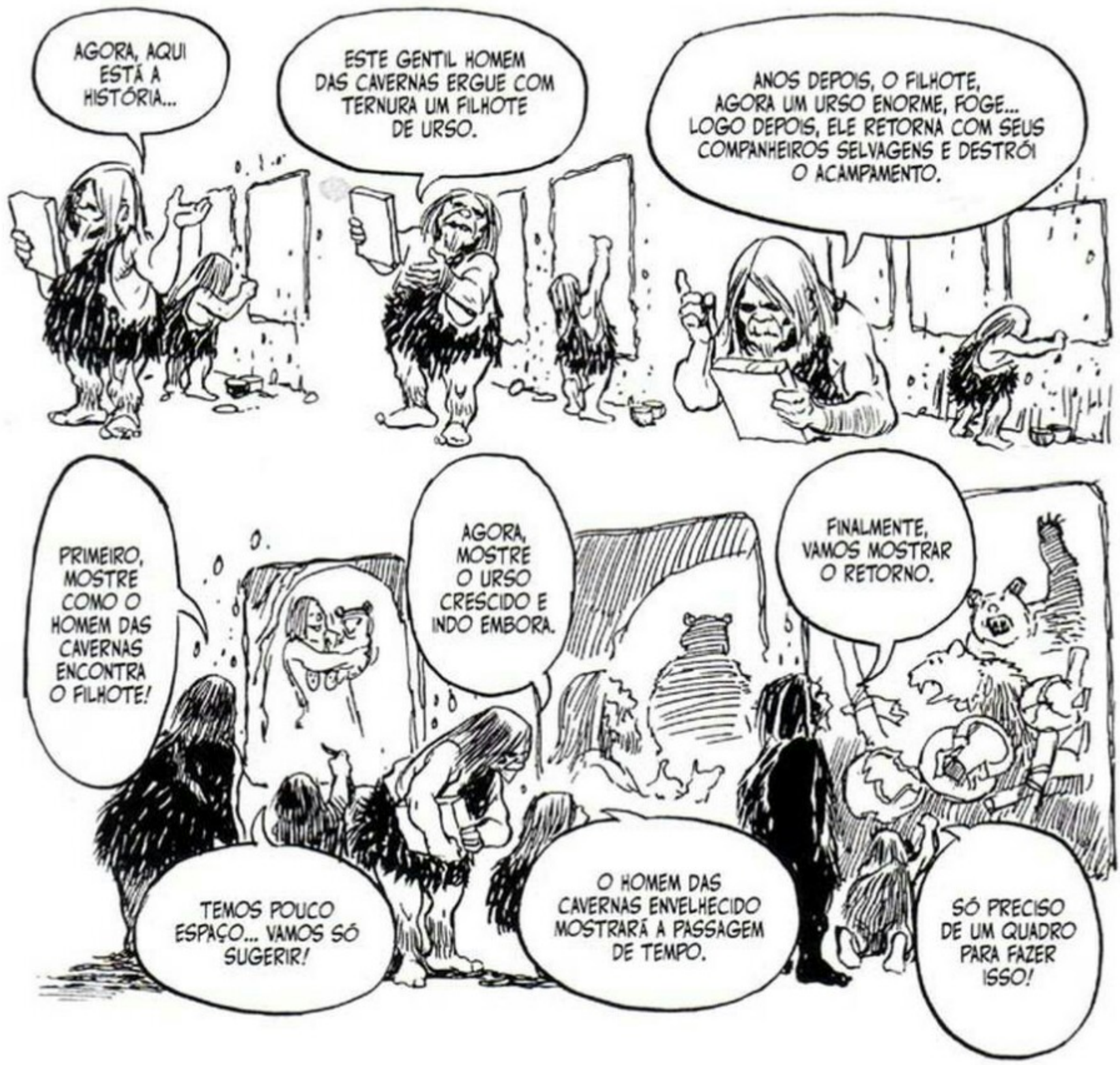
RAPAZ... ESSAS ÚLTIMAS SEMANAS FORAM DIFÍCEIS... PRIMEIRO, TIVE UM ACIDENTE DE CARRO... ENTÃO, AQUELA GELÉIA ENVENENADA... DAÍ, ONTEM, UM FIO DESCASCADO NA MINHA BANHEIRA... EU PODIA TER SIDO ELETROCUTADO... E ONTEM A NOITE HOCKIE MORREU DE ATAQUE CARDÍACO!

NOSSA! VIVER É UM NEGÓCIO ARRISCADO, HEIN, DAVE?

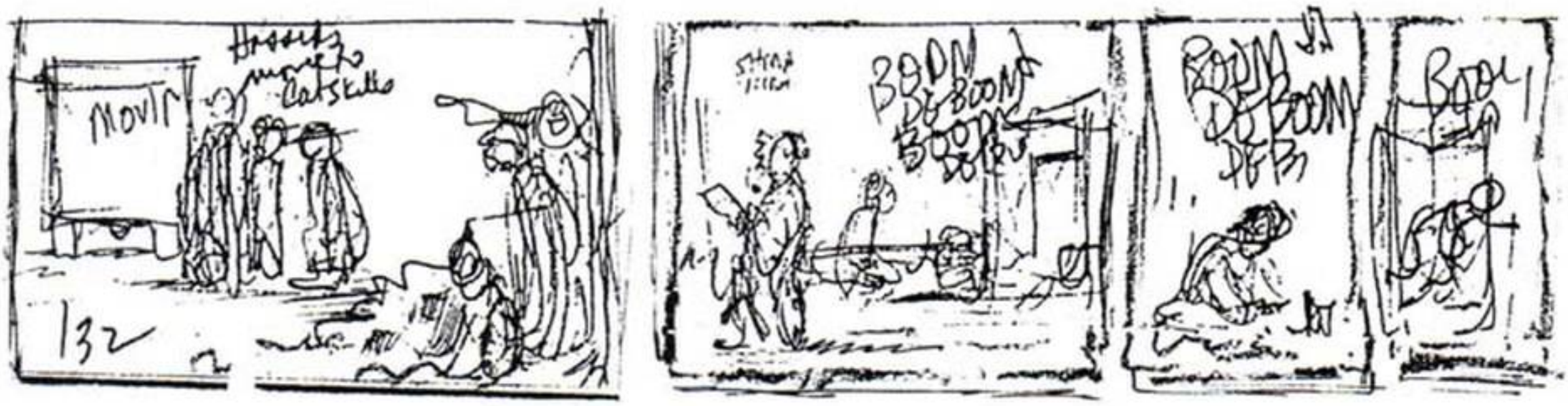
9

O PROCESSO DA ESCRITA

Geralmente, as pessoas acham que o processo de escrever está confinado à manipulação das palavras. O processo de escrever para uma narração gráfica está relacionado com o desenvolvimento do conceito, a descrição dele e a construção da seqüência narrativa para traduzi-lo em imagens. O diálogo auxilia a imagem e ambos estão a serviço da história. Eles se combinam e emergem como um todo sem emendas. O processo ideal de escrita ocorre quando escritor e artista são a mesma pessoa. Isso, é claro, encurta a distância entre a idéia e sua tradução gráfica, criando um produto que reflete mais intimamente o intento do escritor.



No teatro ou no cinema, os diretores, atores, câmeras e outros técnicos têm o roteiro. Nos quadrinhos, a escrita será dividida em quadros e páginas por um ou mais artistas. Em alguns casos, um lay-out ou esboço funcionará como uma planta.



Há uma diferença distinta entre escrever para um livro de texto e uma graphic novel. Para um, o tipo de fonte não tem envolvimento algum na natureza, estrutura ou qualidade de uma história. A tipologia não traduz; imagens sim.

O texto que é traduzido na dramatização gráfica, seja ela um filme ou um quadrinho, deve se adaptar à mecânica da forma. Por exemplo, escrever para filmes ou quadrinhos é econômico, se abstem de estilo literário, e não necessita de passagens descritivas que despertam imagens por analogia da prosa. A idéia é o elemento dominante. Muitas vezes, um escritor reforça o processo de tradução fornecendo descrições mais aprofundadas que não precisam ser reproduzidas, mas servem como guia para o artista.

Conseqüentemente, escrever no meio gráfico significa escrever para o artista. O escritor fornece o conceito, o argumento e o elenco de personagens. Seu diálogo (balões) é endereçado ao leitor, mas a descrição da ação é endereçada ao tradutor gráfico.

ESCRITOR VS. TRADUTOR GRÁFICO

Um roteiro para quadrinhos que descreve as nuances psicológicas de um personagem faz isso na esperança de que a arte transmitirá de modo adequado essa internalização.

Vejamos, por exemplo, a tarefa enfrentada por um artista que deve lidar com o seguinte roteiro (Quadro Um, Página Um) de uma história policial de 10 páginas com muita ação construída principalmente em torno de perseguição.

Quadro Um

Cena — O detetive entra pela esquerda. Ele manca um pouco (um velho ferimento de guerra) e mexe a perna com cuidado Seu rosto enrugado é uma história de anos de luta, dor e desapontamento. Seus olhos são de um azul frio metálico e examinam a sala com a atenção de um animal selvagem. Este homem já matou. Ele está espumando de ódio pela humilhação de ter sido chamado tão tarde para o caso. Ele mascara sua fúria, mas não a contração dos músculos de seu maxilar.

Mostrar tomada de distância média vista ligeiramente vista de cima com o Comissário e outros policiais dispostos desajeitadamente contra a parede do escritório.

Balões:

Dick: BEM, SENHOR... RECEBI SEU CHAMADO. SE ESPERA QUE EU DÊ UM JEITO NESSA BAGUNÇA, É MELHOR MANDAR ESSE PESSOAL EMBORA.

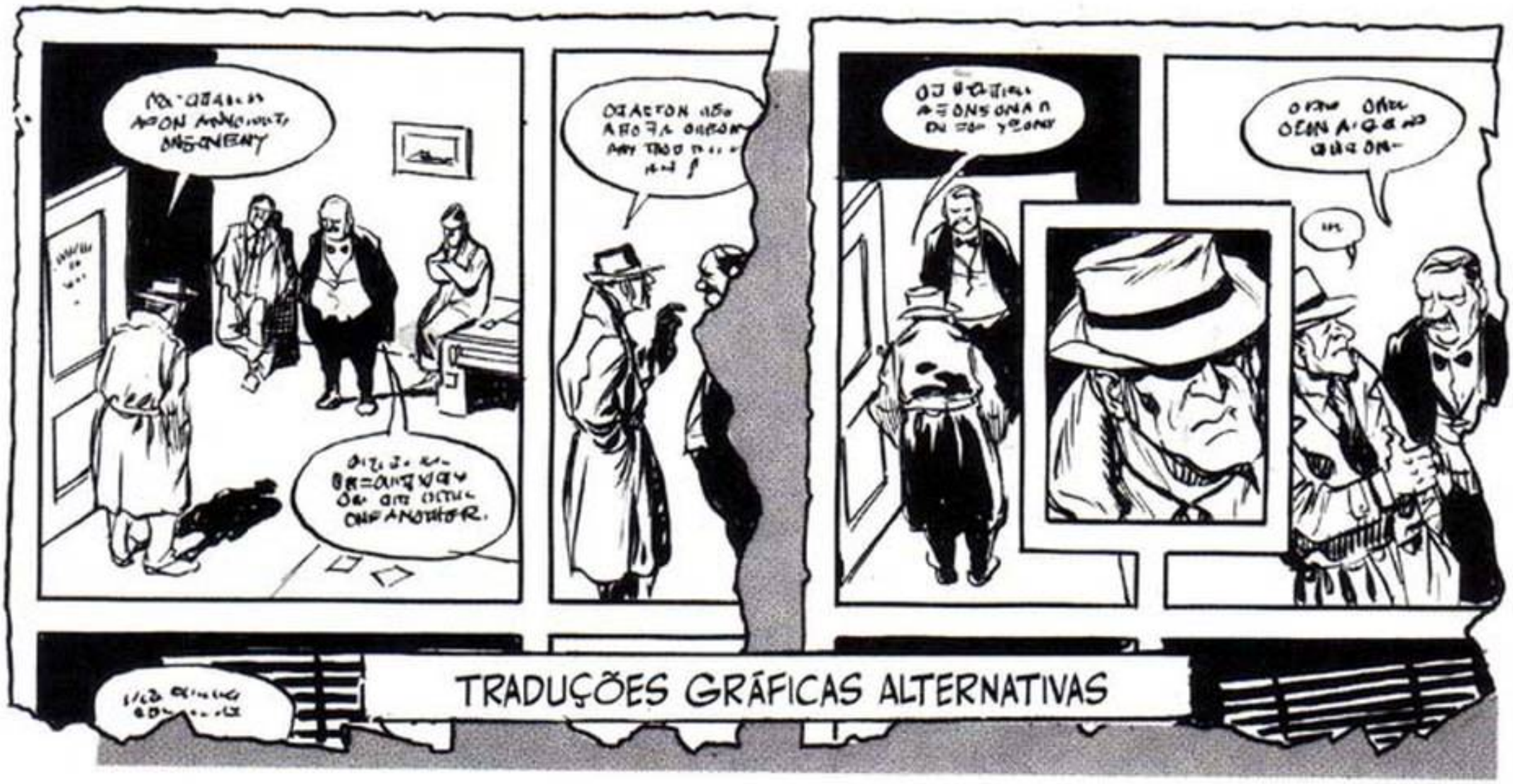
Comissário: CALMA, DICK! É UMA SITUAÇÃO DELICADA.

O roteiro dá ao artista uma visão interna do detetive, esperando que o personagem possa ser descrito bem o bastante para mostrar tudo o que o escritor deseja transmitir. Mas sabemos que representar coisas como "um velho ferimento de guerra", olhos que "examinam a sala com a atenção de um animal selvagem", "espumando de ódio", "humilhação", "contração dos músculos de seu maxilar" pode não ser possível num único quadro médio.

Qual é a intenção do escritor? Ele quer que essas características sejam "adivinhadas" pelo leitor, ou é imprescindível para a história que elas sejam mostradas claramente?

O artista está diante de um dilema de tradução. Quão importante é mostrar a "contração dos músculos de seu maxilar" e as outras características sutis? Na verdade, quanto é preciso mostrar num quadro? Claro que é possível transmitir a personalidade do detetive através de pequenas referências em quadros sucessivos, desde que a ação quadro-a-quadro não interfira. Outro cuidado é inserir um quadro de narrativa que mostre essas características sutis. Tudo isso depende do espaço disponível.

Como este exemplo demonstra, a escrita na narrativa gráfica deve lidar com as limitações da mídia da mesma forma que a interpretação do artista.



As histórias em quadrinhos são uma mídia confinada a imagens estáticas, desprovidas de som ou movimento, e o texto tem de suprir essas restrições.

Os escritores também têm de levar em conta as habilidades do artista para definir suas expectativas. O artista ou o escritor (ou ambos) são desafiados pela necessidade de transmitir o "âmago". Gestos sutis ou posturas provocativas não são fáceis de se representar sem a movimentação contínua fornecida pelo filme. Nesta mídia, imagens para "contar" a história têm de ser extraídas do fluxo da ação e, então, ser congeladas.

Outro exemplo de roteiro que complica pelas limitações da mídia é a passagem a seguir:

> "O detetive passou habilmente pela abertura e desceu até um espaço entre os caixotes de munição. Ele esperaria ali até que os assassinos trouxessem seu prisioneiro para um local iluminado por uma lâmpada anêmica de 40 watts no fim da sala."
>
> "Sua mente voltou no tempo. Era o Vietnã outra vez. O Delta estava lá. Ele se perguntava se as batidas de seu coração podiam ser ouvidas enquanto esperava atrás das caixas de balas calibre 50. Os meses de treinamento básico na Ilha Parris não o haviam preparado para isso. Ah, sim, no bairro – onde ele vivia antes de ir para a escola – era mais parecido com aquilo. Seu irmão mais velho o ensinou bem. 'Paulo, quando você descer pela escada de incêndio, fique parado. Não se mexa. Fique no beco, atrás do lixo, até eles entrarem em um espaço iluminado. Eles conseguem sentir seu cheiro.'"
>
> "A porta bateu com força e o tirou de seu devaneio. De repente, ele estava alerta. Ele olhou atentamente ao redor da caixa, pronto para saltar. Então, a boca fria de aço de uma automática pressionando contra sua nuca fez com que ele se levantasse lentamente."

Para traduzir esta narrativa na forma de imagens, o narrador tem de decidir como lidar com o flashback durante a fase de esboço. O roteirista deve saber que para mostrar uma lembrança é preciso espaço. Seria fácil mostrar o detetive descendo pela abertura – mas como transmitir a idéia de que ele estava se abaixando para esperar os assassinos e seu prisioneiro? Quantos quadros você usaria para isso?

No segundo parágrafo, o leitor é convidado a visitar o passado do personagem. Há muita história aqui. Como evitar que isso diminua o fluxo da ação e mantenha ágil o ritmo da história? O terceiro parágrafo é um problema de postura e gestos.

Há vezes onde o texto narrativo é integralmente dedicado à parte gráfica. Nesse caso, a arte torna-se apenas uma ilustração de suporte para o texto. Vejamos um exemplo de uma história de fantasia na qual o texto carrega o "flashback". Ao fazer isso, o texto torna-se uma parte integrante do método de narração.

O PROCESSO

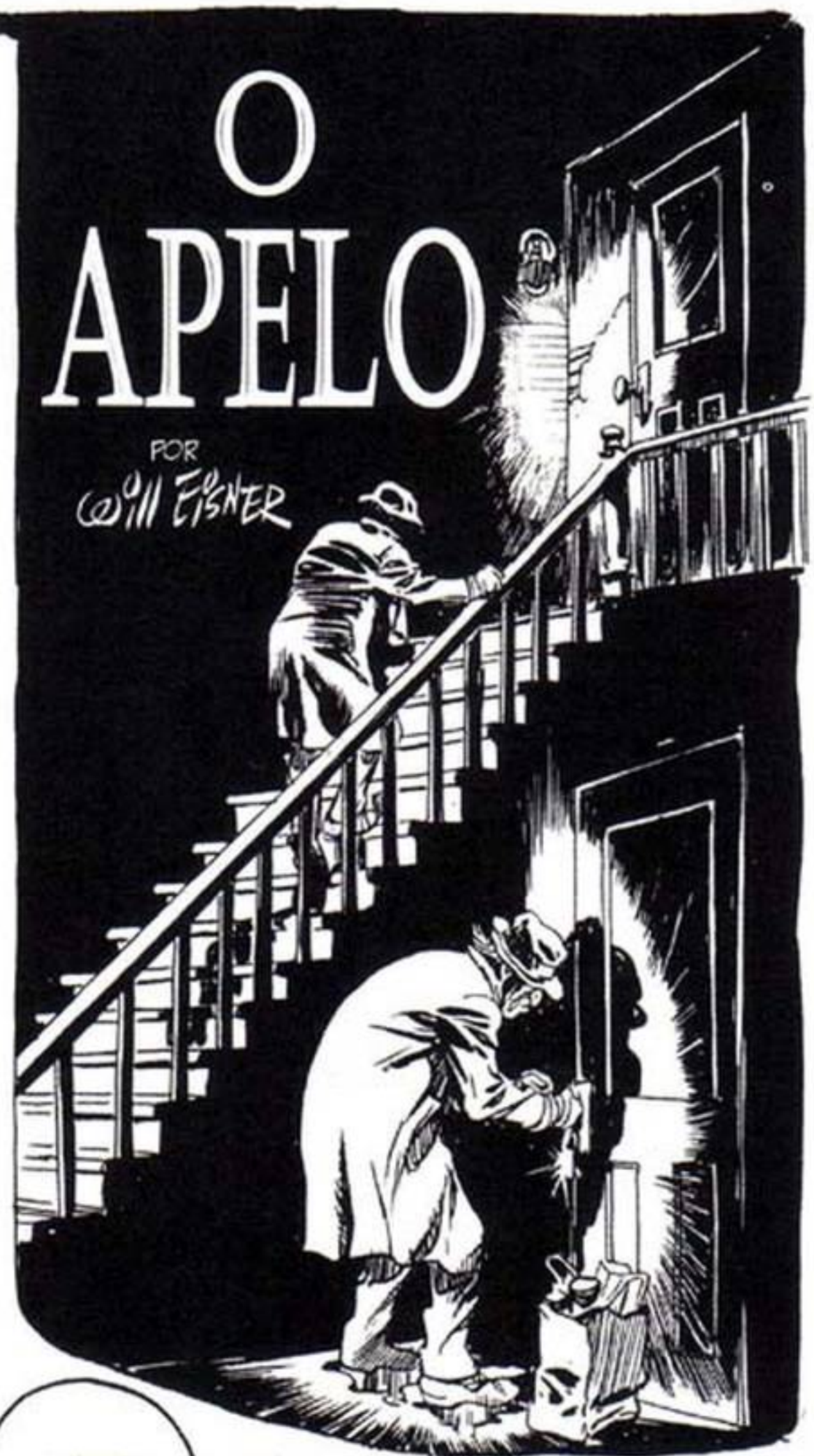
EM 1916, HAVIA UM PROCESSO CONFINADO NA MENTE DE FRANZ KAFKA.

O AUTOR TCHECO, UM FUNCIONÁRIO PÚBLICO COM UM DIPLOMA DE JURISPRUDÊNCIA, JAMAIS PRETENDEU QUE O CASO FOSSE REALMENTE CONCLUÍDO. O RÉU ("K"), UM BANCÁRIO, SE VÊ ALVO DE ACUSAÇÕES NÃO-DEFINIDAS. SUA LUTA CONTRA UMA TEIA INVISÍVEL TECIDA POR AUTORIDADES OBSCURAS TRANSFORMOU ESTA OBRA NUM CLÁSSICO ETERNO. É UM PRESSÁGIO DO DILEMA DOS CIDADÃOS MODERNOS VIVENDO NUMA SOCIEDADE CHEIA DE LEIS COMPLEXAS E UMA BUROCRACIA INFLEXÍVEL.

Kafka morreu em 1924. Ele deixou instrucões claras para que este e outros trabalhos seus fossem "enterrados" sem serem lidos.

O APELO

POR
Will Eisner



QUEM SÃO VOCÊS? ESTE É O MEU QUARTO! COMO VOCÊS ENTRARAM AQUI?!

POR FAVOR... COMPORTE-SE DE MANEIRA MAIS CIVILIZADA! ESTAMOS TENTANDO DAR CONTINUIDADE AO PROCESSO.

AHAM... A SUCURSAL DE APELAÇÃO DO DÉCIMO TRIBUNAL DE PRAGA ESTÁ EM SESSÃO... O QUERELANTE É O SR. K... OS OUTROS SÃO O JURI!

ISSO É ABSURDO! QUEM SÃO VOCÊS?

SOU O ADVOGADO DE DEFESA.

SR. K... O SENHOR JURA DIZER A VERDADE?

SIM.

MEU DEUS... ESTE HOMEM ESTÁ... ELE FOI ESFAQUEADO! ELE...

EXATAMENTE! ESTA É A BASE DA RECLAMAÇÃO DE MEU CLIENTE... MAS ISSO ESTÁ ESPECIFICADO NA ACUSAÇÃO!

NÃO ACREDITO NISSO!

AGORA, POR FAVOR, TIRE SEU CASACO. VENHA... TEMOS UM LONGO JULGAMENTO PELA FRENTE!

AHAM!

OUÇA, MEU NOME É...

QUIETO! ISSO É IRRELEVANTE. EM 1916 O SENHOR FOI PARTE DA CORTE QUE FEZ UMA ACUSAÇÃO CONTRA MEU CLIENTE, SR. K.

POR FAVOR, SR. K... CONTE-NOS COM SUAS PRÓPRIAS PALAVRAS...

BEM, UMA MANHÃ, NO MEU QUARTO, EU PEDI O CAFÉ DA MANHÃ...

EM VEZ DO CAFÉ, UM POLICIAL ENTROU NO MEU QUARTO!

ELE ORDENOU QUE EU ME VESTISSE E FOSSE ATÉ A SALA AO LADO IMEDIATAMENTE.

LÁ, SENTADO, ESTAVA O INSPETOR, QUE, ENQUANTO COMIA MEU DESJEJUM, ANUNCIOU QUE EU ESTAVA PRESO!

...ALÉM DO FATO DE NÃO HAVER SIDO FEITA NENHUMA ACUSAÇÃO ESPECÍFICA, OS EVENTOS SEGUINTES SE DESENROLARAM NUMA SEQÜÊNCIA INEXORÁVEL.

PRIMEIRO... MEU CASO COM FRAULEIN BÜRSTNER ESFRIOU... APESAR DE ACREDITAR NA MINHA INOCÊNCIA, ESTAVA CLARO QUE ELA HAVIA PERDIDO O INTERESSE EM MIM...

NA SEMANA SEGUINTE, RECEBI UM TELEFONEMA ME AVISANDO DE UM INQUÉRITO QUE SERIA REALIZADO NUMA CASA DA JULIUSSTRASSE! A MENSAGEM RECOMENDAVA COM INSISTÊNCIA QUE EU COMPARECESSE! ...É CLARO QUE EU FUI!

O INTERROGATÓRIO NÃO FEZ SENTIDO ALGUM.

"VOCÊ É UM PINTOR DE CASAS?", PERGUNTOU O MAGISTRADO MAIS GRADUADO.

"NÃO, SOU UM BANCÁRIO", RESPONDI COM FIRMEZA.

EM SEGUIDA, FIZ UMA RECAPITULAÇÃO DE MINHA SITUAÇÃO... EU DISSE QUE FUI DETIDO EM MEU QUARTO, TENDO SIDO INFORMADO LOGO DEPOIS PELO MEU INTERROGADOR (ENQUANTO ELE COMIA MEU DESJEJUM) QUE EU ESTAVA PRESO! QUANDO PERGUNTEI QUAL ERA A ACUSAÇÃO, ELE NÃO ME RESPONDEU NADA...

EU EXIGI QUE ELE ME DISSESSE IMEDIATAMENTE QUAL A ACUSAÇÃO!

A RESPOSTA VEIO NA FORMA DE RISADAS... E NÃO ME DERAM SATISFAÇÃO ALGUMA.

BEM... POSSO DIZER QUE O CASO ESTAVA LONGE DE SER ENCERRADO... QUANDO ALGUÉM É ALVO DE UMA ACUSAÇÃO, ISSO PODE SER UM FARDO... MEU TRABALHO NO BANCO ESTAVA SOFRENDO... EU NÃO TINHA OUTRA ESCOLHA A NÃO SER ENFRENTAR...

FUI VISITAR MEU TIO KARL. ELE TEMIA QUE A FAMÍLIA FOSSE ENVOLVIDA. ISSO O LEVOU A ME CONSEGUIR UM ADVOGADO CHAMADO FULD, QUE, NA VERDADE, ESTAVA BASTANTE DOENTE... MAS FOI A MULHER QUE CUIDAVA DELE (LENI) QUE ME DISSE QUE, A MENOS QUE EU ME DECLARASSE CULPADO, ELES NÃO PODERIAM ME AJUDAR... EU ME RECUSEI!

EU TENTEI TODAS AS VIAS POSSÍVEIS... APELEI AO PINTOR QUE TINHA UM ESTÚDIO ATRÁS DO TRIBUNAL... FOI INÚTIL! DEPOIS, DISPENSEI MEU ADVOGADO E PEDI AJUDA A UM SR. BLOCK, QUE ME ACONSELHOU A NÃO TOMAR QUALQUER MEDIDA POR CONTA PRÓPRIA. POR FIM... FUI VISITAR UM PADRE... SÓ FUTILIDADE! NO FINAL, NEM MINHA INOCÊNCIA OU MINHA CULPA ESTAVAM RESOLVIDAS.

ENTÃO... NA NOITE DO MEU TRIGÉSIMO PRIMEIRO ANIVERSÁRIO... POR VOLTA DAS NOVE HORAS DA NOITE, RECEBI DOIS VISITANTES.

"BOA NOITE, HERR K", ELES DISSERAM.

"VOCÊS VIERAM ME BUSCAR?", RESPONDI.

"O SR. PODE NOS ACOMPANHAR, POR FAVOR?", ELES PEDIRAM.

NÃO FIZ NENHUM ESFORÇO PARA RESISTIR... ESTAVA CLARO QUE A FUTILIDADE DE TUDO AQUILO ESTAVA FORA DE QUESTÃO.

ENTÃO, FINALMENTE, CHEGAMOS A UMA VELHA PEDREIRA NOS LIMITES DA CIDADE...

"PRIMEIRO VOCÊ, CARO COLEGA", DISSE UM DELES AO OUTRO.

"DEIXE-ME AJUDÁ-LO A TIRAR SUAS ROUPAS", DISSE UM DELES.

"SUA COOPERAÇÃO SERÁ MUITO APRECIADA, SENHOR", DISSE O OUTRO.

NAQUELE MOMENTO, NA JANELA DE UMA CASA DISTANTE, SURGIU O MEU JUIZ... EU IMPLOREI PIEDADE!

MAS, LOGO DEPOIS...

EU CAÍ NA TERRA, MORTALMENTE FERIDO! ELES ME DEIXARAM LÁ... (DEVO ACRESCENTAR QUE ELES LEVARAM MINHAS ROUPAS.)

ENTÃO... O SENHOR FOI LIQÜIDADO... COMO UM CACHORRO... QUEM ERA O HOMEM NA JANELA?

ELE!

EU?! EU ERA APENAS UM OBSERVADOR... EU ERA O JUIZ, É VERDADE, MAS NUNCA OUVI O CASO...

SILÊNCIO! AS EVIDÊNCIAS SÃO CLARAS. ALÉM DISSO, TEMOS A PALAVRA... DA VÍTIMA...

CAVALHEIROS, DEPOIS DE OUVIR O TESTEMUNHO DO QUERELANTE... O QUE ACHAM?

CULPADO!

CULPADO!

PELO CRIME DE SILÊNCIO PREMEDITADO NO JULGAMENTO DE K... E SUA EXECUÇÃO, ESTA CORTE O DECLARA CULPADO EM PRIMEIRO GRAU!

NÃO, NÃO!

...E NÓS O SENTENCIAMOS A ASSUMIR A RESPONSABILIDADE PELO QUERELANTE... ABRIGANDO-O ATÉ SUA MORTE NATURAL!

ESPEREM!

PASSAR BEM!

ESTOU CANSADO... POR FAVOR, VOCÊ SE IMPORTA SE EU ME DEITAR NA SUA CAMA?

VOCÊ NÃO PODE FAZER ISSO COMIGO... SOU INOCENTE.

POR FAVOR... ACEITE O VEREDITO DELES... VOCÊ NÃO PODE FAZER NADA!

ESTAMOS NOS EUA, EM 1986... PODE TER CERTEZA DE QUE EU VOU CHAMAR A POLÍCIA.

NÃO SEJA TOLO. COMO VOCÊ IRIA EXPLICAR UM HOMEM MORTO NO SEU QUARTO? ...ESTÁ CLARO QUE O SENHOR É MEU PRISIONEIRO!

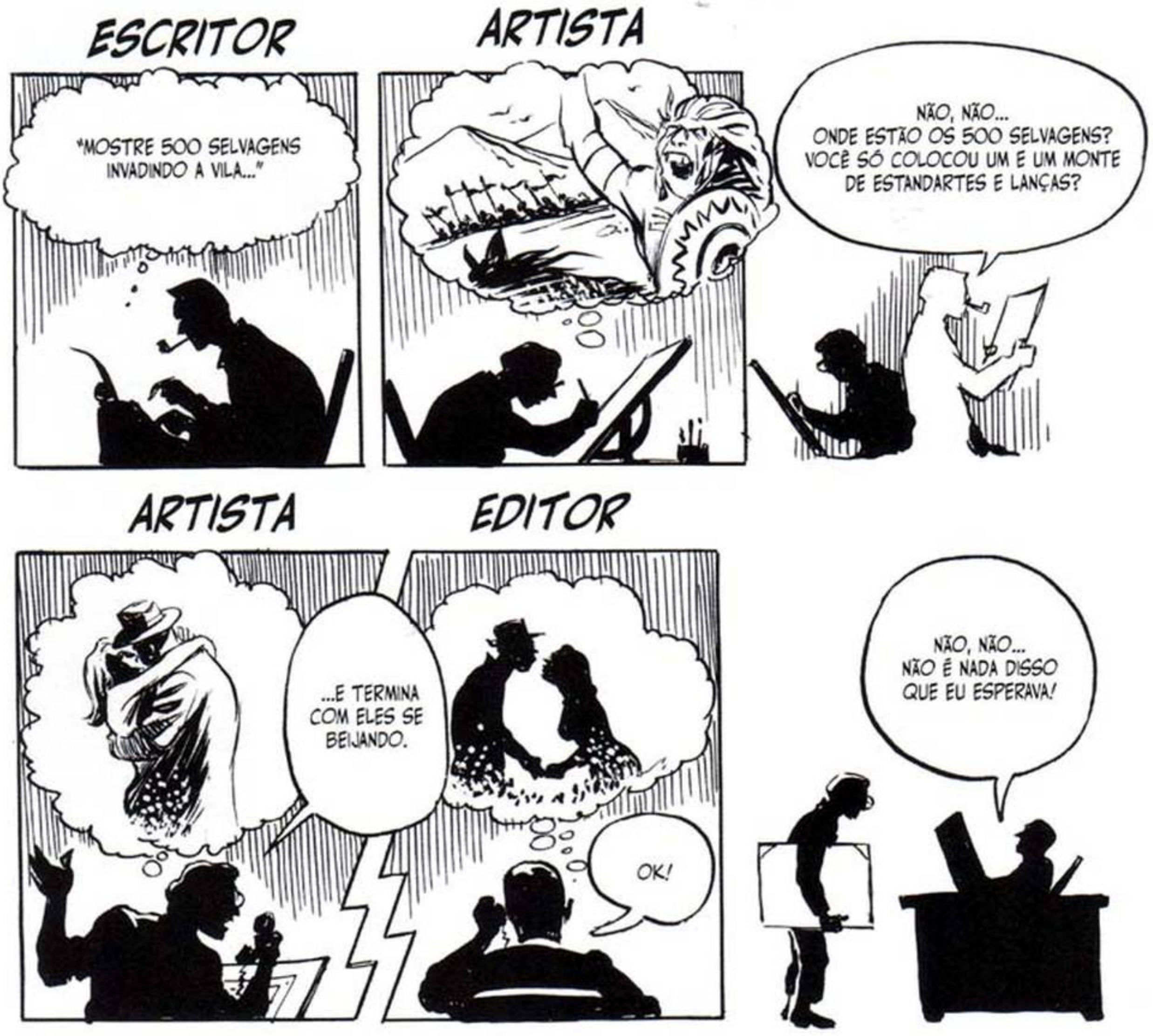
Socorro Sou um prisioneiro

POSFÁCIO NA ESCRITA

Não é surpresa alguma que existem problemas de comunicação entre os participantes do processo da narrativa gráfica.

Ao escrever para a narrativa gráfica, o julgamento final da narrativa é feito depois que a obra é traduzida para a forma de arte. O roteirista, entretanto, deve tomar cuidado com os obstáculos que existem no caminho até a publicação.

Quando o texto sozinho é o veículo usado na transmissão de uma história para o leitor, existe pouca chance de haver má interpretação. Mas, do texto para o visual, existe uma probabilidade enorme de haver diferença no resultado final, que pode variar desde a falta de habilidade até a falta de tempo. Nessa mídia, a narrativa nem sempre é uma linha reta da mente do autor até o leitor. Vejamos o que geralmente acontece.



10

NARRADORES

Nas histórias em quadrinhos, a narrativa de uma aventura com continuação apareceu pela primeira vez nas tiras dos jornais diários. Isso era possível porque até a década de 30 os jornais dominavam a leitura popular e eram uma presença constante na família. Naquela época, havia uma competição selvagem nas bancas, e os quadrinhos, principalmente as tiras seriadas, mantinham a lealdade dos leitores. Isso exigia habilidade narrativa.

Em 1934, Milton Caniff (naquela época, a maioria dos quadrinhistas escrevia e desenhava suas próprias tiras) começou *Terry e os Piratas (Terry and the Pirates).* Esta tira foi além do formato cômico diário e passou a ser uma história sem-fim. Caniff estava levando adiante o tema de "aventura" que Lyman Young havia começado em Tim Tyler's Luck alguns anos antes. Caniff não só trouxe uma arte mais sofisticada para o meio, como sua narrativa, apesar de segmentada para o formato diário, era tão vigorosa que podia ser utilizada pelas revistas em quadrinhos que estavam para surgir.

No seu livro *The Art of The Funnies (A Arte das Tiras em Quadrinhos)* R.C. Harvey dá a Caniff o crédito de ter "virtualmente redefinido as tiras de aventuras introduzindo histórias exóticas com realismo palpável. Como narrador, ele aprimorou a fórmula tradicional ao incorporar o desenvolvimento de um personagem em tramas repletas de ação".

A tira introdutória de Terry e os Piratas (1934) apresenta os personagens e define um rumo para a história. Em seqüências posteriores (1935), Caniff demonstra seu controle brilhante da narrativa. Não se esqueça de que havia um dia inteiro de intervalo entre uma tira e a outra e ele nunca perdeu seus leitores.

TIA AUGUSTA, ESTES SÃO PAT RYAN, TERRY LEE E CONNIE, O CRIADO DELES!
O QUE?! ESTÁ ME APRESENTANDO A UM CRIADO?!
A SRTA. NORMANDIE ESTÁ MUITO FRACA, SRA. DRAKE... NÃO DEVIA PERTURBÁ-LA!
E QUEM É VOCÊ PARA ME DAR ORDENS?
ISSO NÃO IMPORTA... A QUESTÃO É QUE ELA TEM DE FICAR CALMA!
ENTÃO, SERIA ACONSELHÁVEL QUE O SENHOR E SEU ESFARRAPADO FOSSEM EMBORA!
TEM RAZÃO! É BASTANTE ACONSELHÁVEL!
PAT!
TSC, TSC, QUERIDA... ESSA GENTE TEM DE FICAR NO SEU LUGAR!

BEM, O QUE ESTÃO ESPERANDO? SINTAM-SE À VONTADE PARA SAIR!
MADAME, NADA NOS DARIA MAIS PRAZER!
PAT, QUERIDO! NÃO ME DEIXE!
PARECE QUE INCOMODAMOS SUA TIA AUGUSTA... É MELHOR IRMOS!
MUITO BEM DITO, MEU JOVEM! SE ESPERA ALGUMA COMPENSAÇÃO POR SEUS ESFORÇOS, O SR. DRAKE IRÁ REEMBOLSÁ-LO!
ORA...
ESPERE, PAT! NÃO QUEREMOS DINHEIRO, SRA. DRAKE! COMO A SENHORA NÃO GOSTA DE NÓS, FICAREMOS LONGE DO SEU CAMINHO!
HUMPF!

MAIS TARDE NO QUARTO DOS DRAKE, NA CASA DO COMANDANTE BRITÂNICO...
NORMANDIE FICOU ARRASADA COM O JEITO QUE VOCÊ TRATOU O RYAN, GUTA!
É CLARO! ERA O QUE EU ESPERAVA! E NÃO ME CHAME DE GUTA!
MAS, AUGUSTA, VOCÊ NÃO VÊ QUE ELES ESTÃO APAIXONADOS?
COM CERTEZA, MEU CARO!
ADMIRO O JOVEM RYAN... E ACHO QUE ELE SERIA O MARIDO IDEAL PARA NORMANDIE!
ACHA?!
POR QUE VOCÊ MANDOU ELE E OS RAPAZES EMBORA? NÃO VÊ QUE ELE VIRÁ CORRENDO PARA DIZER QUE A AMA, APESAR DE VOCÊ!?
É EXATAMENTE O QUE EU QUERO QUE ELE FAÇA!

INDEPENDENTE DE SUA DOUTRINA SOCIAL, ACHO QUE VOCÊ ESTARÁ COMETENDO UM GRANDE ERRO SE INTERFERIR NA FELICIDADE DE NORMANDIE!
QUEM SABE DISSO SOU EU!
ESTE JANTAR COM O COMANDANTE VAI SER UM TÉDIO... VÁ VOCÊ E DIGA QUE ESTOU COM ENXAQUECA!
COMO QUISER, QUERIDA!
ASSIM QUE O SR. DRAKE SAI, A SRA. DRAKE VAI ATÉ A DOCA ONDE SEU NAVIO FRETADO ESTÁ ANCORADO...
...ENTENDEU SUAS ORDENS, CAPITÃO?
SIM, MADAME!
DEIXAR O NAVIO PREPARADO E, QUANDO A LUZ NA JANELA ACENDER, MEUS HOMENS DEVEM IR ATÉ O HOSPITAL COM UMA MACA!
CERTO! AQUI ESTÃO CEM DÓLARES NO CASO DE HAVER ALGUM PROBLEMA!

POSSO ENTRAR, QUERIDA?
SIM... TIO CHAUNCEY E TIA AUGUSTA ESTÃO NUM JANTAR COM O COMANDANTE DO PORTO!
12-6
FOI TERRÍVEL O JEITO COMO ELA TRATOU VOCÊ E OS RAPAZES! ME DESCULPE!
TUDO BEM, QUERIDA!
OH, PAT... O QUE VAMOS FAZER? EU TE AMO TANTO...
JÁ ESTÁ TUDO CERTO!
QUE OS CÉUS TE AJUDEM! QUERENDO OU NÃO, VOCÊ VAI SE CASAR COMIGO!
O QUE QUER DIZER?

ORA, SR. RYAN! SEMPRE PENSEI QUE UM HOMEM DEVESSE PEDIR UMA GAROTA EM CASAMENTO!
TUDO BEM... SE VOCÊ QUER SER TÃO TÉCNICA, ESTOU TE PEDINDO!
12-7
E EU ESTOU DIZENDO SIM! DE TODO O CORAÇÃO!
QUERIDA!
VAI SER UMA VIDA DURA! NADA DE VIDA SOCIAL! E VOCÊ VAI TER SORTE SE CONSEGUIR COMER SEMPRE!
OH, EU NÃO ME IMPORTO SE NÓS... PAT!

TIA AUGUSTA!
12-9
PARECE QUE CHEGUEI NA HORA MAIS DRAMÁTICA!
HUM... HÃ... SRA. DRAKE...
A SRA. JÁ SABE MUITO BEM QUE PEDI NORMANDIE EM CASAMENTO... E ELA ACEITOU!
EU JÁ SUSPEITAVA...
...E, EMBORA NÃO TENHA ME PERGUNTADO, EU DOU O MEU CONSENTIMENTO E A BÊNÇÃO AOS DOIS!

TITIA! ENTÃO, NÃO SE IMPORTA COM NOSSO CASAMENTO?!
NÃO, QUERIDA! VOCÊ TEM MINHA PERMISSÃO... E MINHA BENÇÃO!
12-10
ORA, SRA. DRAKE! EU... HÃ... OBRIGADO!
OH, TIA AUGUSTA! ESTAMOS TÃO GRATOS!
MAS... POR QUE FOI TÃO RUDE COM O PAT QUANDO ELE CHEGOU?
TEMOS QUE SER MUITO CUIDADOSOS, QUERIDA... SEU TIO ME DISSE QUE ESPLÊNDIDO RAPAZ O SR. RYAN É NA VERDADE!
A SENHORA É FORMIDÁVEL! SINTO MUITO SE A JULGUEI MAL!
ESTAVAMOS NERVOSOS... AGORA, VOCÊ DEVE IR! NORMANDIE PRECISA DESCANSAR!

OH, TITIA! EU SABIA QUE A SENHORA IA GOSTAR DO PAT QUANDO O CONHECESSE MELHOR...

NADA DISSO, QUERIDA... EU SEMPRE ME PREOCUPO COM VOCÊ!

VOU CHORAR DE FELICIDADE...

ESSA TENSÃO NERVOSA NÃO É BOA PARA VOCÊ, QUERIDA! PREPAREI UM CALMANTE PARA VOCÊ DESCANSAR MELHOR... BEBA!

POUCO TEMPO DEPOIS, NORMANDIE CAI NUM SONO PROFUNDO... A SRA. DRAKE ESPERA UM POUCO E ENTÃO...

...LEVA A LUZ ATÉ A JANELA DO HOSPITAL...

É O SINAL, HOMENS! VAMOS!

MILTON CANIFF

DEPOIS DA SÚBITA MUDANÇA DE COMPORTAMENTO DA SRA. DRAKE, PAT VOLTA PARA OS BARRACÕES COM A IDÉIA DE QUE NÃO HÁ OPOSIÇÃO AO SEU CASAMENTO COM NORMANDIE...

12-12

MINHA NOSSA! E PENSAR QUE EU A ODIEI DESDE QUE A VI PELA PRIMEIRA VEZ... AGORA O SOLTEIRÃO RYAN VAI SOSSEGAR UM POUCO!

SE BEM QUE TERRY E CONNIE ESTÃO AÍ... MAS A GENTE DÁ UM JEITO NISSO! AGORA É A VIDA BOA PRA MIM...

DURANTE HORAS, PAT DORME SONORAMENTE... ENTÃO, ELE ACORDA ASSUSTADO...

UAU! QUE PESADELO! EU PODIA JURAR QUE OUVI NORMANDIE ME CHAMANDO! PARECE BOBAGEM, MAS VOU ATÉ LÁ VER SE ELA ESTÁ BEM...

VESTINDO-SE RAPIDAMENTE, PAT CORRE ATÉ O HOSPITAL, ONDE O ATENDENTE SONOLENTO O RECEBE...

AH! É O SENHOR! PENSEI QUE JÁ TIVESSE PARTIDO!

POR QUE EU PARTIRIA? QUERO SABER SE A SRTA. DRAKE ESTÁ BEM!

ORA ESSA, SR. RYAN... ELA DEVE ESTAR BEM!

O QUE VOCÊ QUER DIZER COM DEVE ? VOCÊ NÃO SABE?

COMO EU SABERIA, SENHOR?

A SRA. DRAKE E ALGUNS HOMENS DO NAVIO DELA VIERAM E A LEVARAM! PARTIRAM PARA A COSTA ALGUMAS HORAS ATRÁS!

NORMANDIE PARTIU?! ONDE ESTÁ O MÉDICO? ONDE?

AQUI, SR.

DOUTOR! ELE ME DISSE QUE A SRA. DRAKE LEVOU NORMANDIE PARA O SEU BARCO E ELES PARTIRAM PARA A COSTA! NÃO PODE SER VERDADE!

MAS É, RYAN!

EU DEI ALTA PARA A GAROTA E A SRA. DRAKE LEVOU-A PARA SEU BARCO PARTICULAR ENQUANTO ELA DORMIA! ACHEI QUE VOCÊ ESTIVESSE JUNTO!

MAS E O SR. DRAKE? ELE TAMBÉM FOI?

AGORA QUE VOCÊ FALOU NISSO, EU NÃO O VI NA HORA! TALVEZ ELE ESTEJA EM SEU QUARTO!

RYAN PARTIU FEITO UM RAIO, SENHOR! ELE PARECIA PERTURBADO!

SR. DRAKE? ESTÁ AÍ? SOU EU! PAT RYAN!

ENTRE, RAPAZ!

NORMANDIE E A SRA. DRAKE... ELAS PARTIRAM!

EU SEI! ACABEI DE VOLTAR DA CASA DO COMANDANTE E ENCONTREI ESTE BILHETE. LEIA!

Chauncey,

Como você não me ajudou a proteger Normandie daquele vigarista, Ryan, eu resolvi cuidar do assunto.

Quando você receber este bilhete, nós estaremos em alto mar, a caminho dos Estados Unidos.

Informe Ryan de que se ele tentar de alguma maneira entrar em contato com Normandie, será processado por extorsão.

Augusta

PODE FALAR, RAPAZ! EU SEI COMO VOCÊ ESTÁ SE SENTINDO!

EU DEVO TER FICADO CEGO PRA CAIR NAQUELA CONVERSA MELOSA DELA! ELA NÃO PODE SAIR DESSA ASSIM!

TENHA CALMA, RAPAZ!

CONTINUO ESQUECENDO QUE ELA É SUA ESPOSA! MAS ELA ME TIROU DO SÉRIO! ESTÁ TIRANDO NORMANDIE DE MIM!

VOU PEGAR O PRÓXIMO NAVIO! IREI ATRÁS DELAS MESMO QUE SEJA A NADO!

ANTES QUE VOCÊ VÁ, TENHO ALGO A LHE DIZER...

SEJA RÁPIDO, SENHOR! TENHO PRESSA!

SENTE-SE, RAPAZ!

RYAN, EU NÃO O CULPO POR ODIAR MINHA ESPOSA. ELA TIROU NORMANDIE DE VOCÊ...

VOCÊ PODE SEGUI-LAS ATÉ A AMÉRICA, E É POSSÍVEL QUE CONSIGA ENGANAR A SRA. DRAKE E FUGIR COM A NORMANDIE...

...MAS PODE SER QUE VOCÊ QUEIRA SABER QUE, QUANDO ERA JOVEM EU TAMBÉM FUI UM AVENTUREIRO! EU CONHECI A SRA. DRAKE QUANDO ELA ESTAVA NUM CRUZEIRO PELO MUNDO!

NÓS NOS APAIXONAMOS E NOS CASAMOS! EU NÃO ACEITEI AJUDA FINANCEIRA DOS PAIS DELA E, DURANTE ANOS, NÓS FOMOS POBRES E ELA FOI ESNOBADA POR SEUS ANTIGOS AMIGOS... EU FIQUEI RICO, MAS ELA ME ODEIA DESDE AQUELES ANOS DE POBREZA...

FOI O MEDO DE VER NORMANDIE PASSAR PELA MESMA DESGRAÇA SOCIAL QUE ELA VIVEU QUE A FEZ TIRAR A SOBRINHA DE VOCÊ...

MAS NÓS NOS AMAMOS!

EU E A SRA. DRAKE TAMBÉM ESTÁVAMOS... SOB O FEITIÇO DO LUAR! MAS DE VOLTA AOS PADRÕES SOCIAIS DA CIVILIZAÇÃO ELA TEVE MUITO TEMPO PARA SE ARREPENDER!

VOCÊ DEVE ACHAR QUE NORMANDIE É DIFERENTE! TALVEZ ELA SEJA! EU TAMBÉM PENSAVA QUE A SRA. DRAKE FOSSE... BEM, ESSA É A MINHA HISTÓRIA... FAÇA O QUE ACHAR MELHOR...

Em 1957, a narrativa de Caniff tinha amadurecido, como fica evidente nesta curta seqüência de *Steve Canyon*. Nesta história, ele consegue um controle total do ritmo da história que sustenta a ligação entre as tiras. Seus argumentos são finalizados com quadros que, em sua maioria, são padrão e não interferem graficamente. Isso aprimora o fluxo da narrativa e força a concentração sobre os personagens. Nesta história, seus episódios repletos de ação aceleram o ritmo da tira e ainda permitem que o diálogo mantenha o ritmo. Ele utiliza com maestria quadros sem texto e os faz de tal maneira que convida o leitor a participar da "ação".

© 1995/2004 usado com a permissão da Milton Caniff Estate

POR FAVOR, REGISTRE O SR. HOGAN NO MEU QUARTO... ELE TOMOU CALMANTE DEMAIS!
9-15

9/16
O QUE É ISSO, CORONEL CANYON?
EXATAMENTE O QUE EU DISSE! COBRE O MEU QUARTO COMO DUPLO E NÃO INDIVIDUAL! O SR. HOGAN ASSINARA O REGISTRO ASSIM QUE VOLTAR DO ESPAÇO SIDERAL!
SENHOR, ESTE HOMEM FOI DOPADO! DEVO CHAMAR O MÉDICO DO HOTEL?
NÃO... HOGAN JÁ SOBREVIVEU A COISAS PIORES. TINHA QUE SER UMA DOSE DUPLA PRA DERRUBÁ-LO!
QUAL O PROBLEMA DELE? MULHER, DINHEIRO, AMBIÇÃO... OU TEIMOSIA?
TUDO ISSO JUNTO... NUM SÓ DIA! AQUELES QUE SOBREVIVERAM A UM ATAQUE DE MÍSSEIS ATÔMICOS NÃO AGÜENTAM MUITA PRESSÃO!
MILTON CANIFF

9/17
COM O QUE ELE ESTÁ SONHANDO? SUJEITO TEIMOSO...
HOGAN É DO TIPO QUE GANHA MEDALHAS... E NÃO CONSEGUE SE AJUSTAR À PAZ! ESTÁ SEMPRE BRIGANDO COM ALGUÉM!
ACHO QUE ELE ACREDITAVA MESMO QUE IRIA INVADIR A CHINA OCIDENTAL E DEVOLVER O TRONO À PRINCESA...
ELE NEM IMAGINAVA QUE PODERIA COMEÇAR A TERCEIRA GUERRA MUNDIAL E MATAR ALGUNS MILHÕES DE PESSOAS!
MILTON CANIFF
VOU DORMIR... AS AVENTURAS DA PRINCESA FLOR DA NEVE ESTÃO ME CANSANDO!
ENQUANTO STEVE VAI ESCOVAR OS DENTES, HOGAN ABRE OS OLHOS...

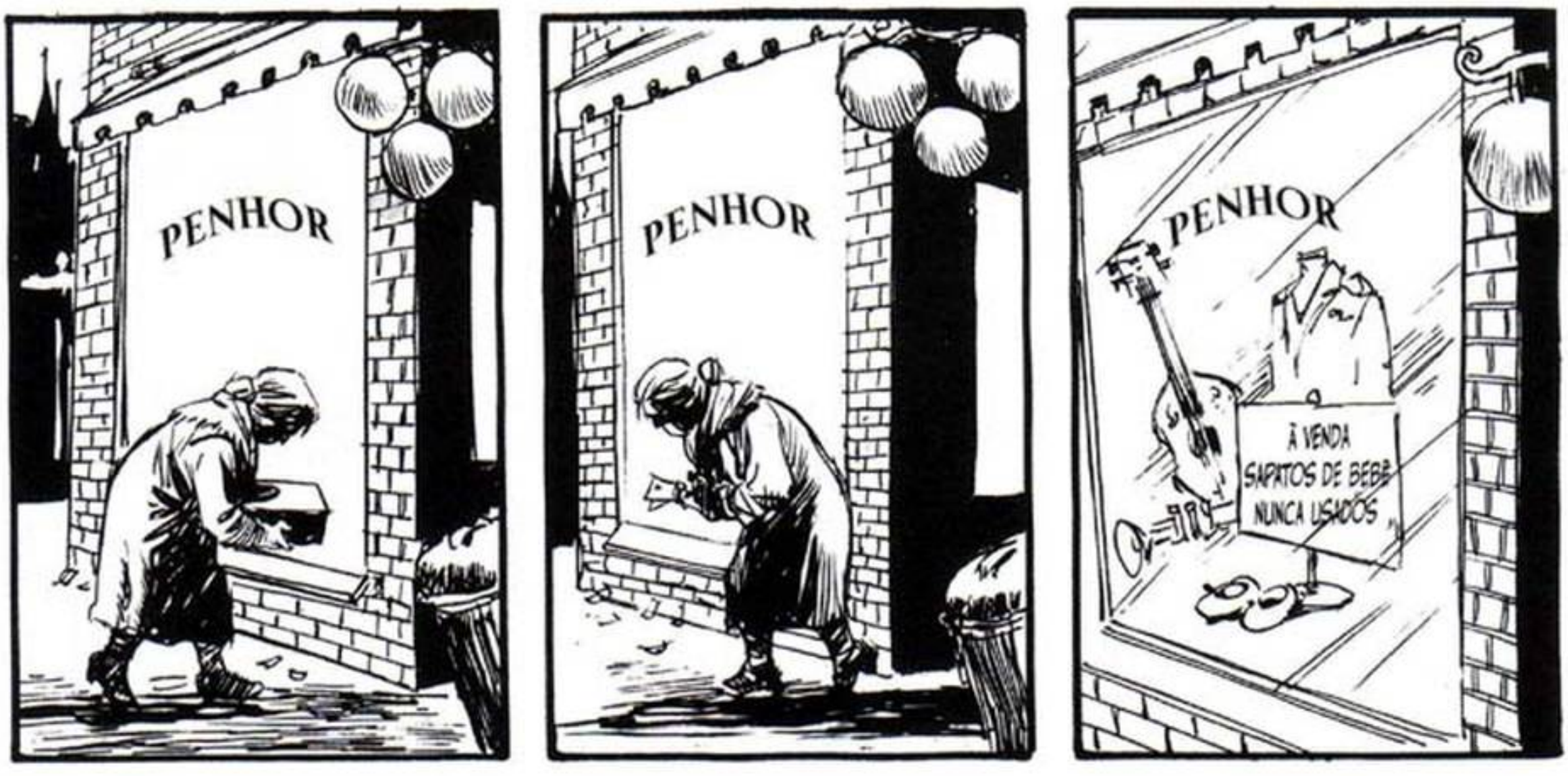
9/18
TALVEZ EU ARRUME ALGUM TRABALHO PRO HOGAN...
TANTA ENERGIA ASSIM TEM DE SER USADA...
MILTON CANIFF
NOSSA! ONDE FOI PARAR TODO O DINHEIRO QUE HOGAN ARRUMOU PRA FLOR DE NEVE VOLTAR A INVADIR A CHINA...?
ISSO NÃO É DA SUA CONTA, CANYON!

Há uma enorme diferença estrutural entre a narrativa de tiras de jornal e as revistas em quadrinhos. Nas revistas em quadrinhos, as histórias seguem para uma conclusão definida, uma tradição que começou quando as primeiras revistas em quadrinhos anunciaram que todas as histórias eram completas. As revistas são independentes, enquanto os jornais estão conectados ao padrão da vida diária. Numa continuidade diária, entretanto, o narrador precisa apenas dar seqüência até a aventura seguinte. Caniff percebeu que a aventura humana não tem finais claros. Seu trabalho nos mostra como contar uma história que podia se tornar parte da vida diária do leitor.

O ENREDO CURTO

Se as histórias podem ser extendidas, elas também podem ser encurtadas. O sucesso de um "encurtamento" consiste preservação da essência. O tema principal ou o enredo deve ser preservado, e a dramatização paralela é explorada ao extremo. Aqui, o leitor fornece a ação. intermediária, seja através de dedução reflexiva ou de experiência de vida.

Ernest Hemingway contou a história mais curta de todas as histórias: "À venda, sapatos de bebê, nunca foram usados." Não seria difícil escrever uma história mais longa em torno deste tema. O poder desta história está na habilidade de selecionar os pontos de enfoque. Eles capturam o leitor e o mergulham num mar de memórias e experiências. Sabiamente, isso força o leitor a "escrever" a história. O visual aqui é usado para evocar um cenário.



A HISTÓRIA DE UMA PÁGINA

No início de 1916, George Herriman, o autor mais inovador do meio, abriu o caminho para a narrativa condensada. Com *Krazy Kat*, uma página dominical de quadrinhos, ele demonstrou como fazer uma história compacta organizando suas imagens dentro de um formato que iria influenciar gerações de quadrinhistas que vieram depois. A página a seguir é um bom exemplo disso:

GEO. HERRIMAN'S KRAZY + IGNATZ

MAS, IGNATZ, QUERIDO, TUDO FICARÁ TÃO SOLITÁRIO E SEM SENTIDO SEM VOCÊ... POSSO IR JUNTO, POR FAVOR?

NUNCA! VOCÊ PODE IR ATÉ A BIFURCAÇÃO DA ESTRADA, NO SOPÉ DA "MESA ENCANTADA", ONDE VIVE O JOE STORK... LÁ VOCÊ PARA, OK?

PARA LA CASA DE JOSÉ CIGUEÑO

MON BUTTES

1 "IT SEEMS LIKE "IGNATZ MOUSE" IS GOING SOMEWHERE..."

PEGAREI ESTA ESTRADA... ATÉ LOGO E NEM PENSE EM ME SEGUIR...

ADEUS, ANJO, ADEUS!

2

ENFIM, ELE SE FOI...

3

ORA ESSA! EU NÃO TE DISSE PRA NÃO ME SEGUIR, HEIN? NÃO DISSE...?

4

SE ME SEGUIR DESTA VEZ, KAT, VOCÊ VAI VER SÓ...

5

NOSSA! COMO ELE ESTÁ ESTRANHO!

6

QUE COISA! O QUE FOI QUE EU DISSE PRA VOCÊ, HEIN?!

7

QUE CONFUSÃO TODA É ESSA AQUI?

É ELA, SEU GUARDA! QUERO QUE A PRENDA! ELA INSISTE EM ME SEGUIR! É UMA PESTE!

OOH, GUARDA PUPP, NÃO É NECESSÁRIO! ACHO QUE FOI TUDO UM INCRÍVEL ENGANO!

8

BOA IDÉIA!

IGNATZ, VOCÊ VAI POR ESTE CAMINHO!! KRAZY, VOCÊ VAI POR AQUELE!! MARCHEM!!!

PUXA! EU NÃO QUERIA VIAJAR!

9

NEM SALOMÃO, COM TODA A SUA SABEDORIA, TERIA RESOLVIDO O PROBLEMA DE UMA MANEIRA MELHOR...

10

GOZADO... SE EU NÃO ESTIVESSE NO OUTRO CAMINHO, PODERIA JURAR QUE O ENCONTREI...

CARAMBA!! SE EU NÃO ESTIVESSE INDO PELO OUTRO LADO, EU PODERIA JURAR QUE ELE ESTAVA ME SEGUINDO...

11

12

VÃO! SEMPRE EM FRENTE!! ANDANDO!!

ESTRADA FECHADA!!

13

HERRIMAN

Reimpresso com permissão especial da King Features Syndicate

17 de Setembro de 1916

O ILUSTRADOR-NARRADOR

Por volta de 1937, no auge das histórias em quadrinhos de aventura, os ilustradores mais renomados ganharam espaço nas páginas dominicais dos jornais por causa do interesse do público pelas tiras bem desenhadas. Harold Foster, que passou seis anos produzindo as tiras diárias baseadas nos romances de *Tarzan*, decidiu partir para uma história de sua própria autoria. *Príncipe Valente (Prince Valiant)* é a história de um jovem cavaleiro na época do Rei Arthur e traz personagens tirados das lendas e dos livros de Sir Walter Scott. Príncipe Valente surgiu um ano antes do nascimento das revistas em quadrinhos, nas quais eram publicadas histórias completas na forma em constante aperfeiçoamento da arte seqüencial. Nas revistas em quadrinhos, a tendência era ter a história contada com imagens e balões e pouca narrativa. Foster, entretanto, usou a forma tradicional da ilustração de livros. No entanto, no mundo literário, os livros ilustrados tinham muito mais prestígio do que os quadrinhos. Afinal de contas, elas deixavam o texto intacto. Os jornais punham-se de acordo com esta reverência contratando artistas renomados para ilustrar as histórias. O formato era o de quadrinhos, mas a narração dependia basicamente dos textos. Harold Foster, um artista talentoso, ilustrava suas histórias com uma arte tão esplêndida e rica em detalhes que deixava muito pouco espaço para o texto.

Pouco tempo depois do lançamento da série, ele se afastou do princípio de texto e imagem tão particular dos quadrinhos. É muito difícil de se manter uma história fluindo nessas condições. Um episódio do início mostra (veja os quadros numerados) os primeiros passos dele na direção de um formato seqüencial capaz de acomodar este tipo de narrativa. Príncipe Valente é um exemplo clássico de ilustração narrativa que permanece firme a serviço da história.

Ao se estudar o processo de narrativa desta forma de arte seqüencial, deve-se primeiro observar a composição de cada quadro. Foster mantinha o domínio narrativo da arte ilustrando a totalidade da ação. Ele distribuía os "atores" numa maneira similar à encenação precisa numa história seqüenciada. Ao longo de suas histórias, os personagens principais permaneciam no centro da ação e Foster evitava muito texto descritivo. Essa brevidade permitia-lhe utilizar um tipo de arte que contava muito da história. A eficácia da ilustração narrativa de *Príncipe Valente* é demonstrada pela sua fluência visual. O alto grau de precisão e detalhe não deve ser considerado como puramente decorativo. Ele é um ingrediente importante da narrativa.

Prince Valiant

SINOPSE
O POBRE PRÍNCIPE CAPTURA E TREINA UM CAVALO SELVAGEM, CONSTRÓI SEUS PRÓPRIOS ARREIOS E SUA ARMADURA DE COURO, DEPOIS SAI COM A INTENÇÃO DE SE TORNAR UM CAVALEIRO. APÓS VAGAR DURANTE ALGUNS DIAS, ELE É SURPREENDIDO POR SIR GAWAIN, UM CAVALEIRO DA TÁVOLA REDONDA.

1

IMPRESSIONADO PELO PORTE DESTEMIDO DE VAL E O CHEIRO DE SUA COMIDA, SIR GAWAIN SE APROXIMA. 2

DA CONVERSA QUE ELES TÊM, VAL APRENDE MUITO SOBRE A VIDA E OS DEVERES DE UM CAVALEIRO. 3

4 ENTÃO, UM CAVALEIRO ARMADO E SEU ESCUDEIRO SE APROXIMAM SILENCIOSAMENTE PELAS COSTAS.

5 "É SIR NEGARTH, UM CAVALEIRO LADRÃO", DISSE SIR GAWAIN, RECONHECENDO-O E PROCURANDO SUA ESPADA.

MAS, ANTES QUE ELE PUDESSE DESEMBAINHÁ-LA, O FALSO CAVALEIRO ATACA E O DERRUBA COM SUA MAGA! 6

"VAMOS DESPI-LO E COLOCAR SEUS PERTENCES EM SEU CAVALO." 7

NÃO É A MANEIRA IDEAL DE DERROTAR UM CAVALEIRO, MAS É BASTANTE EFICAZ. 8

9 O PRÍNCIPE VAL ACERTA UMA FLECHA NO ESCUDEIRO QUE ATACAVA.

10

"O QUE É ISSO?!", PERGUNTA O CAVALEIRO, MARAVILHADO. "ENCONTREI UM BOM COZINHEIRO, UM PROTETOR E UM ÓTIMO HUMORISTA NUM SÓ DIA!"

NA PRÓXIMA SEMANA: "O DRAGÃO"

Harold Foster, "Príncipe Valente", 1937 © King Features Syndicate.

Prince Valiant
IN THE DAYS OF KING ARTHUR
BY HAROLD R FOSTER

NOSSA HISTÓRIA: TODA MANHÃ, ALETA, RAINHA DAS ILHAS DAS NÉVOAS, LEVA SUA FAMÍLIA ATÉ A COSTA PARA SUA LIÇÃO DE NATAÇÃO, E ELES APRENDEM RAPIDAMENTE, POIS SUA MÃE É TÃO RÁPIDA COM A PALMA DE SUA MÃO QUANTO COM UM SORRISO ENCORAJADOR. MUITOS JOVENS GALANTES FICARAM INTERESSADOS NAS AULAS DE NATAÇÃO E VIERAM OBSERVAR SUA RAINHA (EM TRAJES DE BANHO) ENSINAR SEUS FILHOS.

DIZEM, E COM ALGUMA LÓGICA, QUE A MÃE DE ALETA ERA UMA SEREIA, POIS AMBAS SENTIAM-SE EM CASA TANTO NA ÁGUA QUANTO NO PALÁCIO. DEPOIS QUE A LIÇÃO TERMINA, ALETA NADA UMA GRANDE DISTÂNCIA.

O PRÍNCIPE VALENTE VOLTA NAVEGANDO DE SUA PEREGRINAÇÃO PELAS TERRAS SANTAS. ASSIM QUE SEU BARCO SE APROXIMA DAS ILHAS DAS NÉVOAS, ELE VÊ ALGO DOURADO BRILHANDO ENTRE AS ONDAS BORBULHANTES.

COM UM GRITO DE ALEGRIA, ELE ABRE MÃO DE SUAS ROUPAS, SUA CAUTELA E SEU BOM SENSO E SALTA NO MAR.

E UM BEIJO MOLHADO E SALGADO, MAS MUITO PRAZEROSO.

AGORA QUE PODE PEGÁ-LA EM SEUS BRAÇOS, O QUE FAZ O POBRE TOLO? ELE SE AJOELHA DIANTE DELA, CALADO, BOBO, O CORAÇÃO ACELERADO... MAS ELE NÃO PRECISA FALAR. SEUS OLHOS DIZEM TUDO: "EU TE AMO!"

NA PRÓXIMA SEMANA: O CUPIDO VOLTA A ATACAR

Reimpresso com permissão especial da King Features Syndicate

A HISTÓRIA TOTALMENTE GRÁFICA

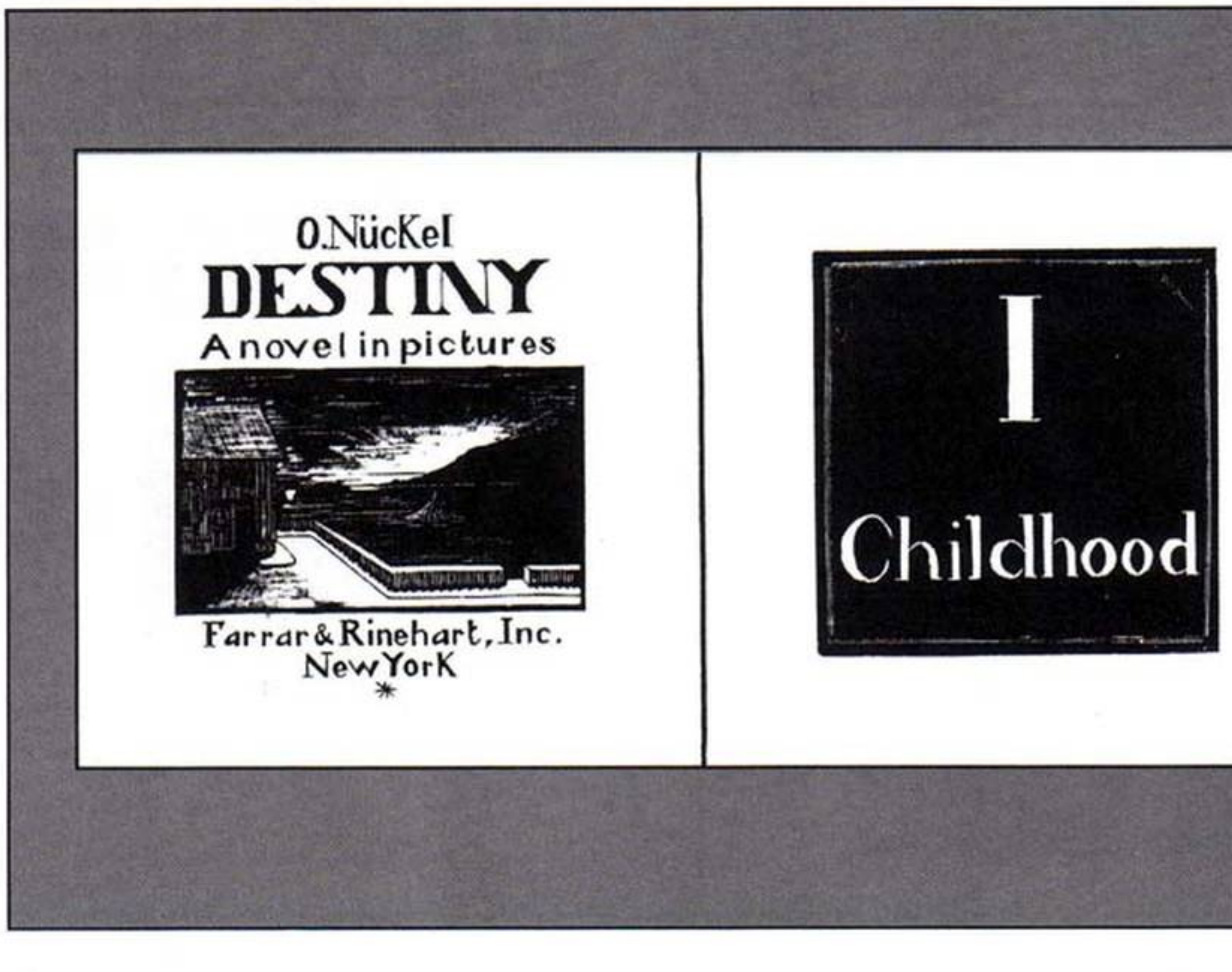
A graphic novel, como a conhecemos hoje, é uma combinação de texto, seja ele narrativo ou diálogo (balões), integrado com arte disposta de forma seqüencial. Mas esforços anteriores na literatura de narrativa gráfica abordaram esta forma com uma eliminação quase total de palavras.

Na Bélgica, Frans Masereel, um talentoso gravador, foi pioneiro na expansão desta arte, empregando-a como uma ferramenta narrativa.

Die Sonne, de Masereel, foi publicado na Alemanha em 1927. Ela era composta de 63 pranchas.

Quem se uniu a Masareel foi o artista alemão Otto Nückel, cujas xilogravuras formaram a base de Destiny, um trabalho mais ambicioso (aproximadamente 200 pranchas). Esse trabalho apareceu nos Estados Unidos por volta de 1930.

Essa história era mais sofisticada e a narrativa gráfica bem mais complexa.



Um estudo da graphic novel revelará que existe uma carga maior de narração a cargo da arte. Mas, com a proliferação das revistas em quadrinhos, a responsabilidade de se contar uma história é compartilhada pelo texto e a imagem. Essa mistura de mídias obteve sucesso rapidamente e a técnica totalmente gráfica logo abriu caminho para as graphic novels que nós conhecemos. Um presságio da graphic novel moderna pode ser encontrado no trabalho de Lynd Ward. Ele continua sendo talvez o mais provocativo narrador gráfico do século.

Ward era um ilustrador de livros bem-sucedido, famoso por suas brilhantes xilogravuras. Em 1937, ele publicou *Vertigo*, uma graphic novel inteiramente narrada com xilogravuras. Sem uma palavra sequer, ele consegue contar uma história completa, provando a viabilidade de sua forma de arte. O mais significativo ainda é que em suas quase 300 páginas, a única concessão de Vertigo para o texto é o uso ocasional de cartazes e pôsteres. Ward mantinha o foco da narrativa intitulando cada capítulo com uma data. Ele usava a página toda como quadro. Impressa em apenas um lado da folha, e com as imagens flutuando num espaço aberto, *Vertigo* forçava o leitor a virar a página para ver o próximo painel, dando a ele tempo para absorver a imagem e estabelecer um compromisso total com o narrador.

Vertigo foi impresso como um livro convencional e vendido nas livrarias. É interessante notar que isso aconteceu na mesma época em que as primeiras revistas em quadrinhos apareceram nas bancas de jornais. *Vertigo* foi lançado por uma grande editora.

A história exige que o leitor contribua com diálogos e interfira no fluxo da ação entre as páginas. Apesar dessa permuta ter sido bem-sucedida ao demonstrar a viabilidade da narrativa gráfica, ela não podia ir muito longe para um público alheio aos quadrinhos. Muitos leitores acharam esse livro difícil de ler. Alguns gostaram dos efeitos magníficos de suas xilogravuras, mas, de maneira geral, este experimento negligenciou o reforço de uma mistura equilibrada de imagem e texto. Obviamente, Ward não estava interessado em encontrar uma solução para a grande dependência que a narrativa gráfica tem de um leitor "preparado", já condicionado a participar do processo narrativo. A quantidade de ação que acontece entre essas cenas exige uma considerável capacidade de absorção por parte do leitor para que ele seja capaz de compreendê-la. Também é necessária uma certa "alfabetização visual". Para o praticante (escritor ou artista), *Vertigo* serve como um esqueleto sobre o qual ele pode experimentar uma história que tenha uma seqüência gráfica mais compacta.

THE GIRL

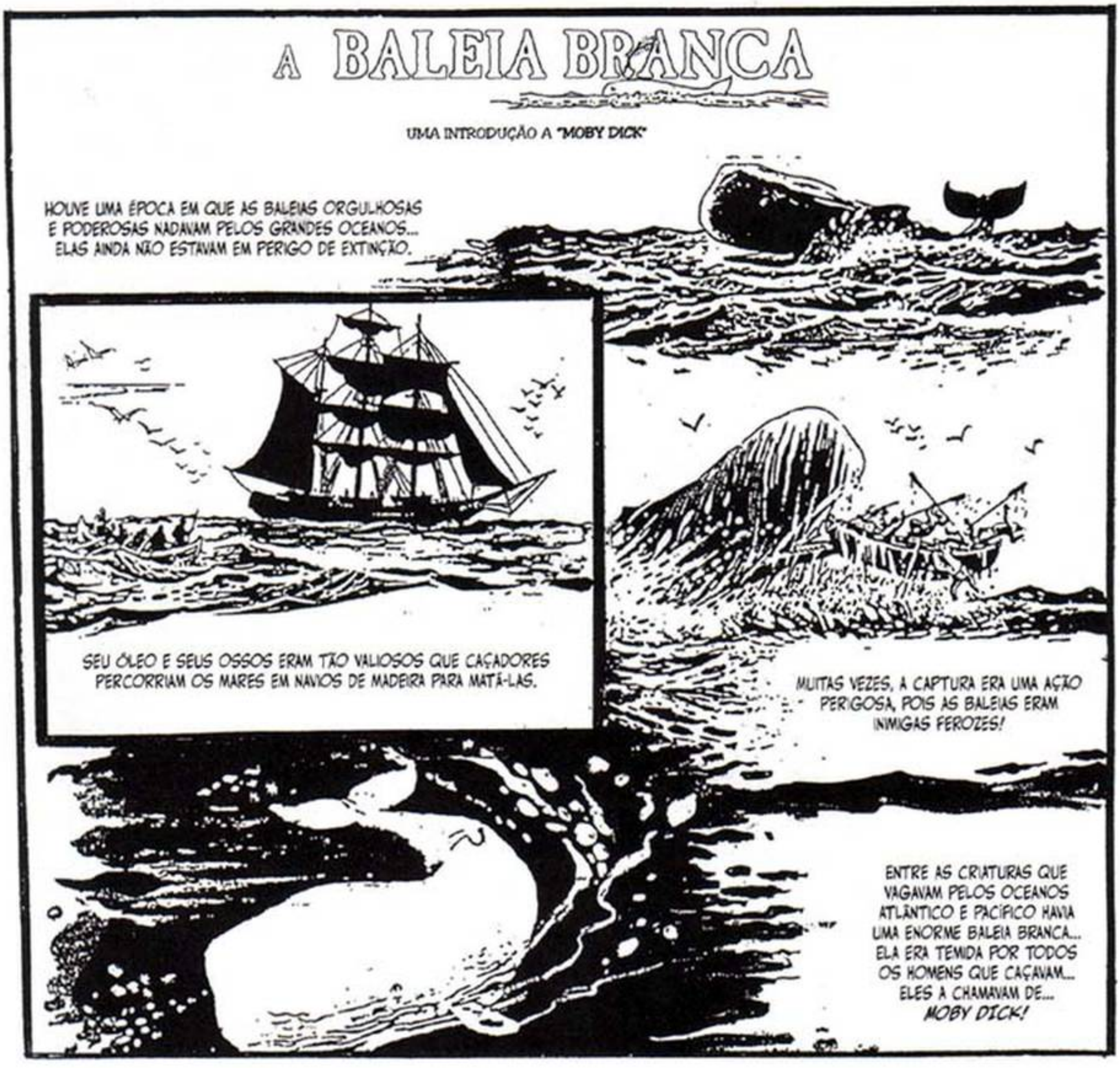
1929

11

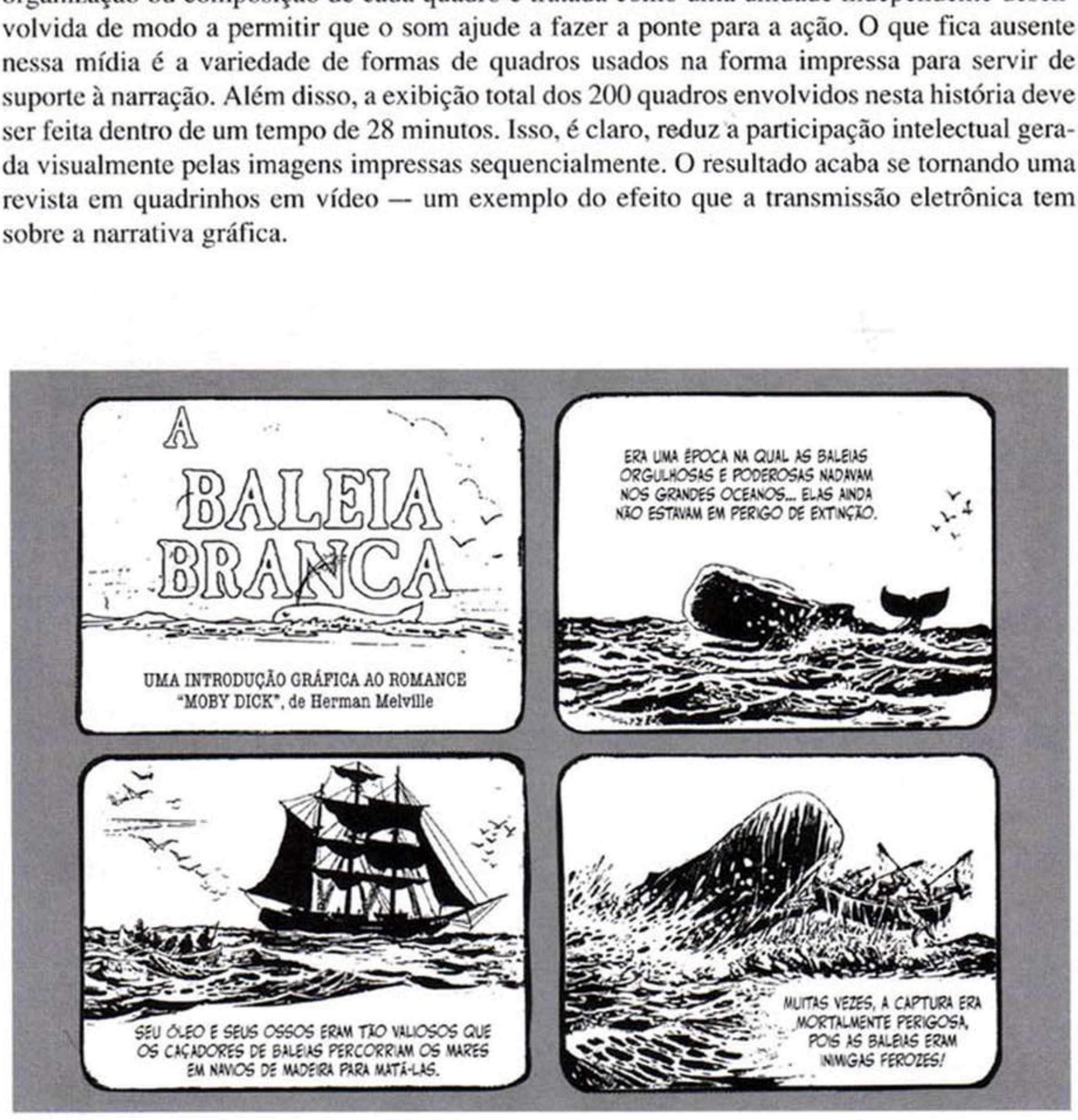
TRANSMISSÃO ELETRÔNICA

A narratica gráfica via transmissão eletrônica tem de lidar com formato e ritmo de leitura, que diferem totalmente da forma impressa.

Esta é uma página de quadrinhos. O layout é uma disposição tradicional de imagens, textos e quadros. O leitor organiza a seqüência de eventos em sua própria mente. Um vídeo ou CD-Rom dão conta dessa tarefa quando a história gráfica é convertida da forma impressa para o vídeo.



No intuito de adaptá-la para o ritmo do vídeo, a arte foi dividida em cenas estáticas, contando com som, música e texto animado como suporte. Cada quadro aparecia na tela em intervalos que duravam o tempo necessário para os balões e os textos serem lidos pelos atores e o narrador. Mas agora o narrador gráfico precisa lidar com um ritmo de absorção diferente do modo impresso. O grau de velocidade com que as imagens aparecem está fora do controle do espectador porque elas são entregues mecanicamente. O espectador, entretanto, é obrigado a guardar uma memória de cada quadro anterior. Acompanhado de som e música, cada quadro aparece numa cadência estabelecida para passar a sensação de movimento, suspense e drama. Isso permitia uma certa quantidade de arte não-conectada saltando de um quadro para o outro, mas evitava o uso de conectores de imagens normalmente utilizados na arte seqüencial impressa. A organização ou composição de cada quadro é tratada como uma unidade independente desenvolvida de modo a permitir que o som ajude a fazer a ponte para a ação. O que fica ausente nessa mídia é a variedade de formas de quadros usados na forma impressa para servir de suporte à narração. Além disso, a exibição total dos 200 quadros envolvidos nesta história deve ser feita dentro de um tempo de 28 minutos. Isso, é claro, reduz a participação intelectual gerada visualmente pelas imagens impressas sequencialmente. O resultado acaba se tornando uma revista em quadrinhos em vídeo — um exemplo do efeito que a transmissão eletrônica tem sobre a narrativa gráfica.



ENTRE AS CRIATURAS QUE VAGAVAM PELOS OCEANOS ATLÂNTICO E PACÍFICO HAVIA UMA ENORME BALEIA BRANCA...

ELA CAÇAVA SEUS CAÇADORES COM ASTÚCIA E INTELIGÊNCIA.

E AS HISTÓRIAS SOBRE ELA TORNARAM-SE LENDÁRIAS.

OS BALEEIROS A TEMIAM... ELES A CHAMAVAM DE *MOBY DICK!*

ERA PRIMAVERA QUANDO EU CHEGUEI AO PORTO BALEEIRO DE NANTUCKET À PROCURA DE UMA VIDA EM ALTO-MAR...

LÁ EU ESPERAVA ENCONTRAR UM LEITO NUM NAVIO E GRANDES AVENTURAS PELO MAR...

ESTÁ ANOITECENDO... PRECISO ENCONTRAR ABRIGO!

Spouter INN

ESTA POUSADA AQUI DEVE SERVIR... VOU TENTAR!

O QUE VAI QUERER, GAROTO?

UM QUARTO, SR!

VOCÊ TERÁ QUE DIVIDIR O QUARTO COM UM ARPOADOR...

TUDO BEM...

E QUAL É O SEU NOME, FILHO?

EU ME CHAMO ISHMAEL!

MAIS TARDE, NAQUELA NOITE, EU ACORDEI...

MEU COLEGA DE QUARTO APARECEU...

O ARPOADOR... GLUP...

QUAL É O SEU NOME?

QUEEQUEG!

EU MATAR MUITAS BALEIAS... HAH!

?

EU SER REI EM MINHAS ILHAS... MUITO LONGE!

AQUELA NOITE TODA EU OUVI ELE ME CONTAR SUA VIDA... FICAMOS AMIGOS.

O QUE É ESTA COISA?

ESTE É YOJO... UM DEUS PODEROSO... ELE DIZ QUE VOCÊ ENCONTRAR UM BARCO PARA NÓS...
SIM, MEU AMIGO... SIM.

ENTÃO, NÓS SER AMIGOS E IR JUNTOS PARA O MAR!
HUM... ZZZ... AMANHÃ...

NO DIA SEGUINTE, NÓS ANDAMOS PELO CAIS PROCURANDO UM NAVIO...

LÁ ESTÁ O BALEEIRO PEQUOD! VAMOS TENTAR!

BEM-VINDOS A BORDO! SOU O CAPITÃO FELEG, AO SEU DISPOR!

PRO-CURAMOS EMPREGO, SR!
OUVIU ISSO, SR. BILDAD?
SIM... SÃO CA-PAZES?

QUEEQUEG MOSTRA... VÊ AQUELA MANCHA DE ÓLEO NA ÁGUA?
SIM!

PODE SER UMA BALEIA...

MEU...

O SELVAGEM É HABILIDOSO! CONTRATE-OS, PELEG!

ASSIM, CONSEGUIMOS NOSSO BARCO...

LOGO, VAMOS NAVEGAR, HEIN, QUEEQUEG?

AHAM!

VOU ACERTAR BALEIA ASSIM!

?

NO PEQUOD?? E JÁ CONHECERAM O SEU CAPITÃO, AHAB?

ACHO QUE ESTAVA NA SUA CABINE, DOENTE...

HAH! ELE FICARÁ BOM QUANDO ESTE TOCO DE MARFIM NA MINHA MÃO SARAR!

POSSO CONTAR COMO ELE PERDEU A PERNA... MAS O QUE SERÁ, SERÁ, AMIGOS!

DEUS OS ABENÇOE... SINTO MUITO SE ATRASEI VOCÊS!

ALGUNS DIAS DEPOIS, NÓS ZARPAMOS A BORDO DO PEQUOD...

OLHEM LÁ! SANGUE E TROVÃO!

VAMOS, RAPAZES!

MUITAS BALEIAS ADIANTE, HEIN, STUBBS?

É... AJUDE AQUI, JOVEM ISHMAEL! TEMOS QUE PEGAR O VENTO!

À NOSSA FRENTE ESTAVAM OS GRANDES OCEANOS... E O DESCONHECIDO!

À NOSSA FRENTE NADAVAM AS CRIATURAS DO MAR... EU ME PERGUNTAVA SE ELAS SABIAM O DESTINO QUE AS AGUARDAVA...

MAS UMA DELAS SABIA DE NOSSA CHEGADA... UMA GRANDE BALEIA BRANCA QUE NOS ESPREITAVA E AGUARDAVA...

SIM, MOBY DICK ESTAVA ESPERANDO POR NÓS!

A BORDO DO VELOZ PEQUOD, SE FEZ UM CLIMA DE MISTÉRIO...

COMECEI A NOTAR COISAS ESTRANHAS...

QUEM É ESTE AI?

O NOME DELE É FEDELLA... É O ADIVINHADOR DO CAPITÃO.

O QUE NOS DIZ DA NOSSA VIAGEM, Ó, ADIVINHADOR?

EU PROFETIZO QUE O CAPITÃO MORRERÁ NESTA VIAGEM, SEM ATAÚDE E NEM CAIXÃO!

SR. STARBUCK, QUE TIPO DE HOMEM É O NOSSO CAPITÃO AHAB? NUNCA O VIMOS!

AH... ELE É UM HOMEM ESTRANHO... COM ALGUMA COISA NEGRA DENTRO DELE!

ELE CONTINUA NA CABINE!

AH... VOCÊ O VERÁ EM BREVE, GAROTO!

12

ESTILO DE ARTE E NARRATIVA

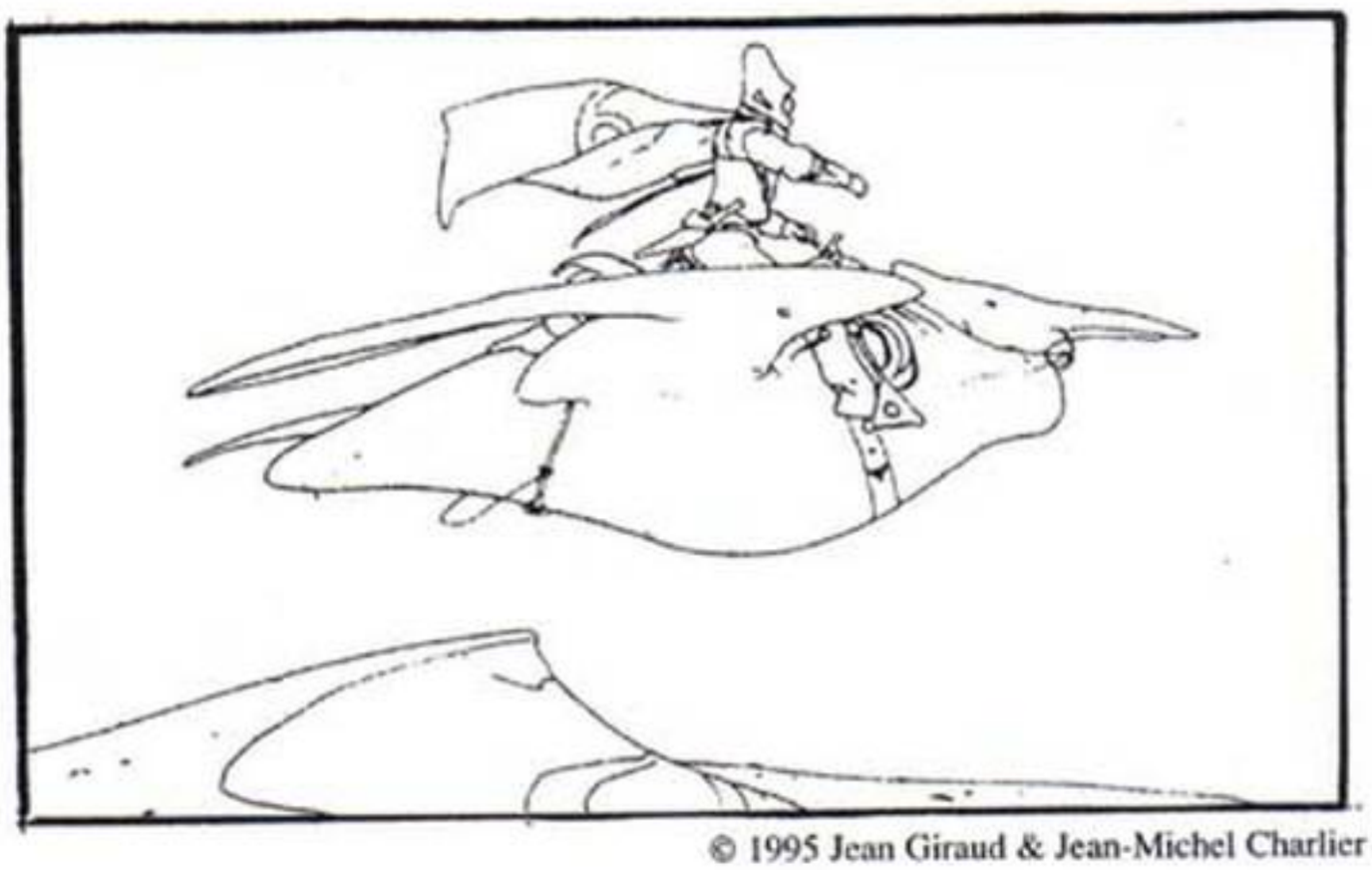
Cedo ou tarde, o assunto (ou a questão) do estilo da arte vem à tona para o processo da narrativa gráfica. A proporção de sua importância com relação a outros elementos é discutível, mas trata-se de um ingrediente inescapável. A realidade é que o estilo de arte conta uma história. Lembre-se de que este é um meio gráfico e o leitor absorve o tom e outras abstrações através da arte. O estilo de arte não só conecta o leitor com o artista, mas também prepara a ambientação e tem valor de linguagem. Não confunda técnica com estilo. Muitos artistas usam sombreado, pincel seco e aguada da mesma maneira que um músico de jazz utiliza refrões. Estilo, como nós o definimos aqui, é o "visual" e a "sensação" da arte a serviço de sua mensagem.

Certas histórias gráficas são melhor contadas num estilo apropriado ao conteúdo, e elas geralmente são bem-sucedidas ou falham nesse intuito. Normalmente, isso é um problema mais para o artista do que para o roteirista, pois isso exige que o artista adote um estilo apropriado à história. Existem alguns artistas capazes de utilizar qualquer estilo, mas isso exige a disciplina de um falsificador. Muitos artistas contemporâneos empenhados na narrativa gráfica têm um estilo de arte compatível com o conteúdo. Alguns conseguem dominar diferentes estilos para se por de acordo com a história.

Moebius (Jean Giraud), por exemplo, muda deliberadamente de estilo entre duas histórias totalmente diferentes:

BLUEBERRY (Faroeste)

ARZAK (Ficção Científica)



© 1995 Jean Giraud & Jean-Michel Charlier

Em *MAUS*, Art Spiegelman usou um estilo que, por causa de seu personagem, contava uma história. O visual, acima de tudo, transmitia de maneira bastante apropriada a impressão de que a arte havia sido criada num campo de concentração. Isso é narrativa gráfica.

Em suas ilustrações para *Introdução a Kafka (Introduction to Kafka)*, uma biografia, o estilo natural de Robert Crumb funciona como uma narrativa.

A VOZ DO NARRADOR

Numa boa narrativa gráfica sempre existe uma espécie de transmissão psíquica. Ela é gerada pelo sentimento do narrador e transmite a carga emocional da história para o leitor. Um exemplo clássico disso é *Ferdinando (Li'l Abner)*, de Al Capp. É possível "sentir" a intensidade e "ouvir" a risada do narrador por trás da arte. Nesta seqüência de tiras diárias, Capp mantem a alta voltagem da história. O leitor ri mesmo antes de "ingerir" a história... que é bastante sutil.

FERDINANDO — "A Voz da Experiência" — por Al Capp

FERDINANDO — "No Caipira Nós Confiamos" — por Al Capp

FERDINANDO — "Uma Feliz Coincidência!" — por Al Capp

FERDINANDO — "Seu Primeiro Passo em Falso!" — por Al Capp

© Capp Enterprises, Inc. Todos os direitos reservados.

FERDINANDO "Uma Minoria Desesperada" por Al Capp

FERDINANDO "O Hábito Faz o Homem" por Al Capp

FERDINANDO "Garota Encontra Rapazes!" por Al Capp

FERDINANDO "Cavalheirismo à Moda de Brejo Seco" por Al Capp

FERDINANDO "Comendo os Lucros" por Al Capp

E... O NARRADOR

Invariavelmente, o narrador se identifica com a narrativa de alguma forma, se sente parte dela. Os elementos incontroláveis nesta mídia que ao resto é disciplinada, incluindo estilo, seleção de estereótipos, retratação da violência, masculino, feminino, e a resolução do conflito, desmascaram o narrador. A responsabilidade da seleção de estereótipos, a retratação da violência e a resolução do conflito recaem sobre o narrador. Preconceitos e valores são revelados através da arte porque a "atuação" dos participantes numa história emana da memória pessoal que o artista tem do comportamento humano. Inventar as posturas e gestos de um personagem de coração partido reagindo a um grande infortúnio, por exemplo, parte de dentro do narrador. O narrador gráfico tem que desejar se expor emocionalmente.

Sentimentalismo, Schmaltz, Violência e Pornografia normalmente caracterizam uma história e são ingredientes que se encontram sob controle do narrador.

- Sentimento é definido como uma atitude resultante dos sentimentos associados à emoção, ao idealismo e à nostalgia.
- Schmaltz vem de uma palavra Iídiche que significa óleo ou gordura e, na narrativa, está associado ao emocionalismo explorador e à compaixão excessiva.
- Violência retrata o ato do combate físico.
- Pornografia pode ser definida, na narrativa gráfica, como uma exploração excessiva da atividade sexual para provocar estímulo.

No final das contas, os narradores têm uma responsabilidade não apenas com o leitor, mas consigo próprio. As histórias têm influência. Isso impõe certas escolhas ao narrador. Que efeito terá a história? O narrador quer ser identificado com ela? Quais são os limites dos padrões morais aos quais ele deseja manter-se fiel?

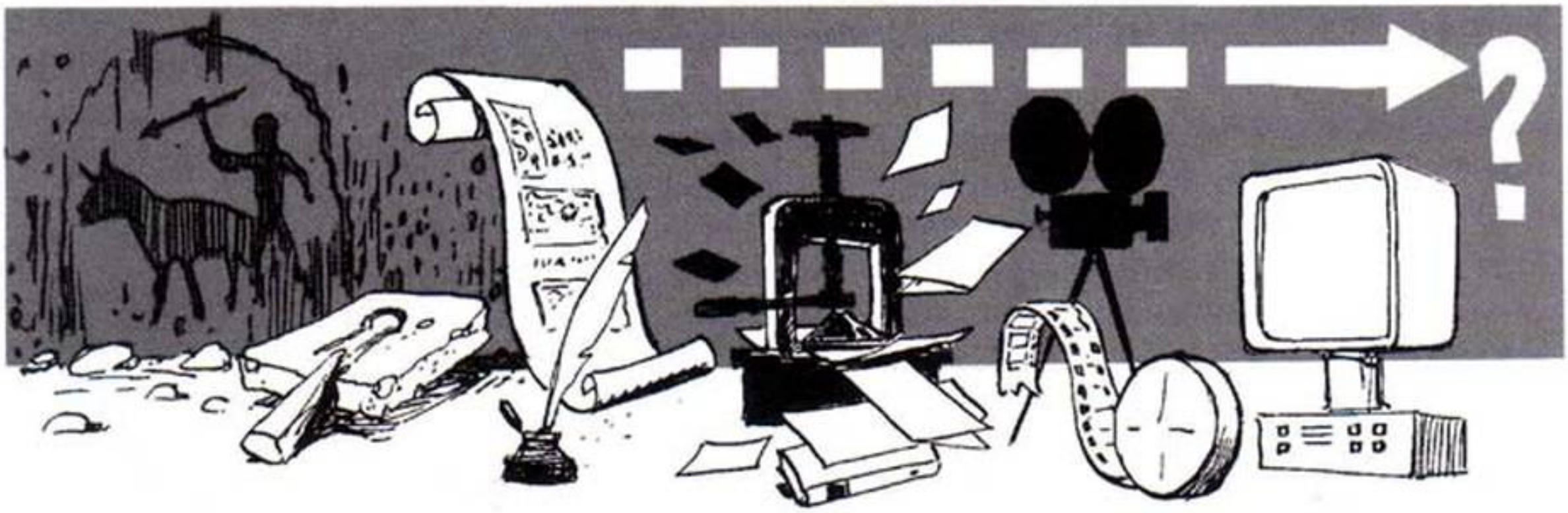
O MERCADO

O narrador gráfico não pode fugir do mercado. Uma história em quadrinhos é essencialmente visual, e isso define o produto. O trabalho de arte influencia a venda inicial. Isso não se perde no lojista e nem no distribuidor, que são o meio de acesso final do leitor. Isso encoraja os criadores a se concentrarem mais no formato do que no conteúdo. Portanto, o mercado exerce uma influência criativa. O narrador gráfico, em busca de um lugar no mercado, dará supremacia ao trabalho gráfico. O narrador gráfico interessado na captação de leitores manterá a parte gráfica a serviço da história.

E, FINALMENTE, O FUTURO

O narrador gráfico tem de pensar no futuro da sua mídia. Uma tecnologia sempre em avanço afeta o ambiente da comunicação.

Uma breve de história da transmissão de imagens demonstra a validade desta preocupação. Os veículos usados têm estado e sempre estarão numa evolução incessante.



Então, para concluir este estudo sobre a narrativa gráfica, eu proponho as seguintes questões:

1. Com o passar do tempo, as histórias que as pessoas contam têm mudado por causa dos novos métodos de transmissão?

2. Qual foi o papel da imagem na comunicação humana?

3. Como as mudanças tecnológicas afetaram as capacidades inerentes da narrativa gráfica?

4. Quantos veículos clássicos de comunicação desapareceram como resultado dos avanços da transmissão?

5. Como a eletrônica e a alta tecnologia alteraram o público?

Essas questões não têm respostas simples, mas pensar a respeito delas pode ajudar a desenvolver uma perspectiva de trabalho que é uma necessidade permanente do narrador gráfico.

OBSERVAÇÕES SOBRE HISTÓRIA

Não é o bastante para alguém que emprega a narração numa mídia gráfica permitir que a simplicidade da tecnologia e da arte dominem. Uma compreensão constante do terreno filosófico no qual alguém se aventura é bastante útil quando se estará contando uma história.

Os seguintes pensadores tem contribuído com uma boa quantidade de referências úteis à arte da narrativa gráfica.

JOSEPH CAMPBELL

Em *O Herói de Mil Faces (The Hero With A Thousand Faces)*, Joseph Campbell comenta sobre a natureza e a função da história dos mitos. Ele acredita que os mitos são o núcleo a partir do qual as histórias são confeccionadas. "Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e em qualquer circunstância, os mitos do homem têm sido criados; e têm sido a inspiração viva de qualquer outro que possa ter surgido das atividades do corpo ou da mente do ser humano. Não seria demais dizer que mito é a passagem secreta através da qual a energia inextinguível do cosmo brota como uma manifestação cultural humana."

Campbell prefaceia isso contando-nos que "histórias de metamorfos, primitivas ou sofisticadas, são maravilhosamente constantes. Este é o negócio da mitologia... e o dos contos de fadas é revelar perigos específicos, do sombrio caminho interior da tragédia até a comédia."

Para o narrador que utiliza o herói para contar suas histórias, ele recomenda "o herói poderoso, com habilidades extraordinárias, capaz de erguer montanhas e se encher de glória está em cada um de nós". Campbell também acredita que "...a aventura mais comum começa com alguém de quem alguma coisa foi tirada – ou que acha que está faltando alguma coisa nas experiências normais permitidas aos membros de sua sociedade. Esta pessoa, então, parte numa série de aventuras extraordinárias além do normal para recobrar aquilo que foi perdido ou descobrir algum elixir que dá vida."

ROGER D. ABRAHAMS

African Folktales (Contos Folclóricos Africanos), de Roger D. Abrahams, lembra-nos que a África tem uma longa história de narração com imagens. Isso está relacionado à parte gráfica porque esculturas, máscaras e poses em danças são usados para acompanhar palavras e música para transmitir uma história. Desse modo, sem o auxílio das facilidades da tecnologia de impressão, os historiadores do vilarejo, anfitriões e filósofos davam conta da educação e da conduta social da tribo.

O autor, um especialista em folclore, tem algumas observações bastante pertinentes sobre o narrador gráfico. Ele acredita que a "fábula e sua mensagem são uma coisa só. As histórias funcionam como provérbios, como um meio de despersonalizar, de universalizar, exprimindo a descrição de como pessoas específicas estão agindo em termos de como as pessoas sempre agiram". Em comunidades tribais as histórias tendem a refletir o ambiente agrícola. Elas se referem à domesticação do gado e à colheita. A insegurança climática e a escassez de recursos naturais levam à fome e à doença. Por isso, a narrativa geralmente reflete a importância da potência como um fator na proliferação e na sobrevivência das famílias. Elos sociais são expandidos ou partidos com o roubo de alimento ou a negligência das crianças em épocas de crise. "Portanto", ele diz, "nenhum tema é mais importante ou recebe mais atenção do que a construção de famílias ou laços de amizade para fornecer aquela força que, diante dos desastres naturais ou da arriscada resposta humana a eles, assegura a sobrevivência da comunidade."

Os personagens que povoam essas histórias são, freqüentemente, animais cujas características já são familiares ao seu público. Dramatizações, em forma de dança ou pantomima, empregam imagens nas quais máscaras ou fantasias que retratam animais servem como ferramentas de narração. Como resultado, "...em toda a África existem histórias que pertencem a animais". Camundongos, coelhos, aranhas e chacais são considerados criaturas inteligentes e apresentadas em histórias que atacam ou intimidam regras e os limites da harmonia da comunidade. Estas histórias servem como um meio indireto e impessoal de entrar numa discussão mais profunda.

LADISLAS SEGY

Em geral, a narrativa vai além do modo oral e emprega a arte como um acompanhamento. A Arte Africana é uma demonstração muito clara da imagem funcional. Quando é empregada como linguagem, a arte se submete a uma disciplina bastante diferente, mas relacionada à escultura primitiva.

Em *African Sculpture Speaks (A Escultura Africana Fala)*, Ladislas Segy aponta um relacionamento entre arte e história nas sociedades primitivas. "O povo africano", ele diz, "por causa da falta da escrita, carrega sua mitologia, sua literatura, em sua cabeça, transmitindo as lendas oralmente de geração em geração. A escultura foi uma linguagem adicional através da qual ele expressava sua vida interior e se comunicava com o mundo invisível." Virtualmente, todo ato de sua vida tinha um ritual próprio, e cada rito sua imagem apropriada. A arte produzida tinha um conteúdo mais emocional do que intelectual, mas era bastante útil, de acordo com Segy. Por causa da função da escultura – particularmente das máscaras utilizadas em mímica ou em dança – ela se relacionava a histórias conhecidas. Diferente do uso da imagem impressa, ela não fazia parte de uma série seqüencial, pois continha a história em si própria. Essa escultura estava "...falando em linguagem plástica". O autor atribui o foco dessa forma de arte (escultura) à falta da escrita.

E. H. GOMBRICH

Na narrativa gráfica, a qualidade da arte é uma consideração inevitável. Em Arte e Ilusão (Art And Illusion), E. H. Gombrich discute algumas das considerações psicológicas na avaliação do trabalho artístico. Ele aponta para uma crença comum de que a excelência artística é "...idêntica à precisão fotográfica". Por isso, ele afirma, "...a estética deixou de se preocupar com os problemas de produzir uma representação convincente, o problema de ilusão na arte". Referindo-se aos mestres do passado, que eram tanto grandes artistas quanto grandes ilusionistas, ele vai além e afirma que a "...história da representação tornou-se incrivelmente misturada à psicologia da percepção". Ele observa que a falta de habilidade em copiar a natureza vem da inabilidade de enxergá-la. O autor afirma que "...uma figura humana desenhada por alguém que não conhece a estrutura dos ossos e a anatomia é diferente quando comparada a uma desenhada por alguém que entende isso perfeitamente bem. Ambos vêem a mesma figura, mas com olhos diferentes." Ele nos conta que o verdadeiro milagre da linguagem da arte é ela poder nos ensinar a enxergar o mundo visível de outro modo e nos dar a ilusão de estarmos olhando dentro dos reinos invisíveis da mente.

LEITURAS ADICIONAIS

Compreensivelmente, o surgimento recente da dimensão gráfica na narrativa moderna produziu muito pouco em nossas livrarias a respeito dessa disciplina. Para o praticante, entretanto, o entendimento da narrativa em si é digna de estudo porque dá sustentação e precede o processo de narração.

Roger D. Abrahams. *African Folk Tales*, New York, Pantheon Press, 1983.

Baker & Greene. *Storytelling Art & Technique*, New York, Bowker, 1987. (A narrativa e o modo como ela é praticada nos EUA.)

Joseph Campbell. *O Heróis de Mil Faces (The Hero With A Thousand Faces)*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1949. Publicado no Brasil pela Editora Pensamento, em 1995.

E. H. Gombrich. *Arte e Ilusão (Art And Illusion)*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1960. Publicado no Brasil pela Martins Fontes em 1995.

Norma J. Livo. *Storytelling: Process & Practice*, Littleton, Colo., Libraries Unlimited, 1986. (A arte da narrativa.)

Michaël Roemer. *Telling Stories*, Laham, Md., Rowman & Littlefield, 1995. (A técnica narrativa ao se compor a narração.)

Ladislas Segy. *African Sculpture Speaks*, New York, Farrar, Straus & Giroux, 1952.

Tappan & Parker, Editors. *Narrative And Storytelling*, San Francisco, Jossey-Bass, 1991. (Desenvolvimento de aspectos morais na narrativa.)

"The Ancient Mariner"

It is na ancient Mariner,
And he stoppeth one of three,
"By thy long grey beard and glittering eye,
Now wherefore stopp'st thou me?"

The guests are met, the feast is set:
May'st hear the merry din.

He holds him with his glittering eye—
The Wedding-Guest stood still,
And listens like a three years' child:
The Mariner hath his will.

The Wedding-Guest sat on a stone:
He cannot choose but hear;
And thus spake on that ancient man,
The bright-eyed Mariner.

– Samuel Taylor Coleridge

"O Velho Marinheiro"

É um velho Marinheiro;
Que parou um dos três:
"Com tua longa barba e teu olhar brilhante
Porque razão tu me paraste agora?"

Os convidados são apresentados, o banquete servido:
Posso ouvir os alegres sons.

Ele o segura com seu olhar brilhante –
O Convidado permaneceu parado,
E escuta-o como uma criança de três anos:
O Marinheiro era o dono de sua vontade.

O Convidado sentou numa pedra:
Ele não tem outra escolha senão ouvir;
E dessa forma falou aquele velho homem,
O Marinheiro de olhar brilhante.

– Samuel Taylor Coleridge

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem componentes vitais, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. O layout da página possui efeitos de grande impacto, técnicas de desenho e cores chamativas que conseguem captar a atenção do criador.

Apesar da grande visibilidade e da atenção compelida pelo trabalho artístico, a história ainda é o componente crítico de uma revista em quadrinhos. Não é somente a estrutura intelectual na qual se baseia toda a arte. É mais do que qualquer outro elemento, é aquilo que faz o trabalho perdurar. Este é um grandioso desafio para um meio que sempre foi considerado coisa de criança. A tarefa é trazer à tona a reação do leitor através das imagens.

Em *NARRATIVAS GRÁFICAS* a concentração está na compreensão básica da narração com desenhos. Este livro irá examinar a narrativa e pesquisar os fundamentos de sua aplicação no meio das histórias em quadrinhos.

– Will Eisner

Will Eisner descreve a si mesmo como um autor que escreve com imagens. Sua área é a história em quadrinhos e ele é considerado um dos pioneiros da história dos quadrinhos. Nascido em 1917, ele foi aluno do anatomista George Bridgeman e do pintor Robert Brachman. Depois de uma bem-sucedida carreira como Editor de quadrinhos para várias editoras, ele criou um inovador encarte de quadrinhos para os jornais chamado *THE SPIRIT*. Sua criação foi distribuída para o mundo todo e influenciou toda uma geração de novos cartunistas.

***THE SPIRIT* foi uma experiência única, pois trazia uma história curta completa a cada semana, contada através de uma arte criativa e com um forte apelo literário encontrado apenas nos romances. Mas o maior diferencial era a sua narrativa. Fortemente influenciado pelos escritores de contos da sua adolescência, Eisner empregou os ritmos de narrativa e a estrutura literária que o capacitaram a explorar temas até então considerados sofisticados demais para os quadrinhos.**

Durante quase 18 anos, a partir de 1972, ele deu aulas sobre a chamada Arte Seqüencial na School of Visual Arts, de Nova York, e na Nova University, na Flórida, período em que ele enfatizou junto aos seus alunos o aspecto narrativo dos quadrinhos.

Em 1978, ele escreveu e desenhou a pioneira graphic novel *UM CONTRATO COM DEUS*. Desde então, ele tem produzido inúmeros trabalhos no gênero, sempre explorando temas que vão do humor ao drama, e recebendo prêmios em todo o mundo. Seu livro teórico *QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL* é reverenciado como *"um guia definitivo sobre o processo criativo"*. *O NOME DO JOGO*, um de seus livros mais recentes, é considerado uma obra-prima.

Considerado o artista mais importante dos quadrinhos e da cultura pop do século XX, Will Eisner faleceu em 2005, aos 87 anos de idade. Neste livro, ele se dirige ao narrador moderno desta era visual e explora de maneira simples e divertida os princípios desta forma única de comunicação.

DEVIR LIVRARIA

DEV119036
ISBN: 85-7532164-1
9 788575 321645